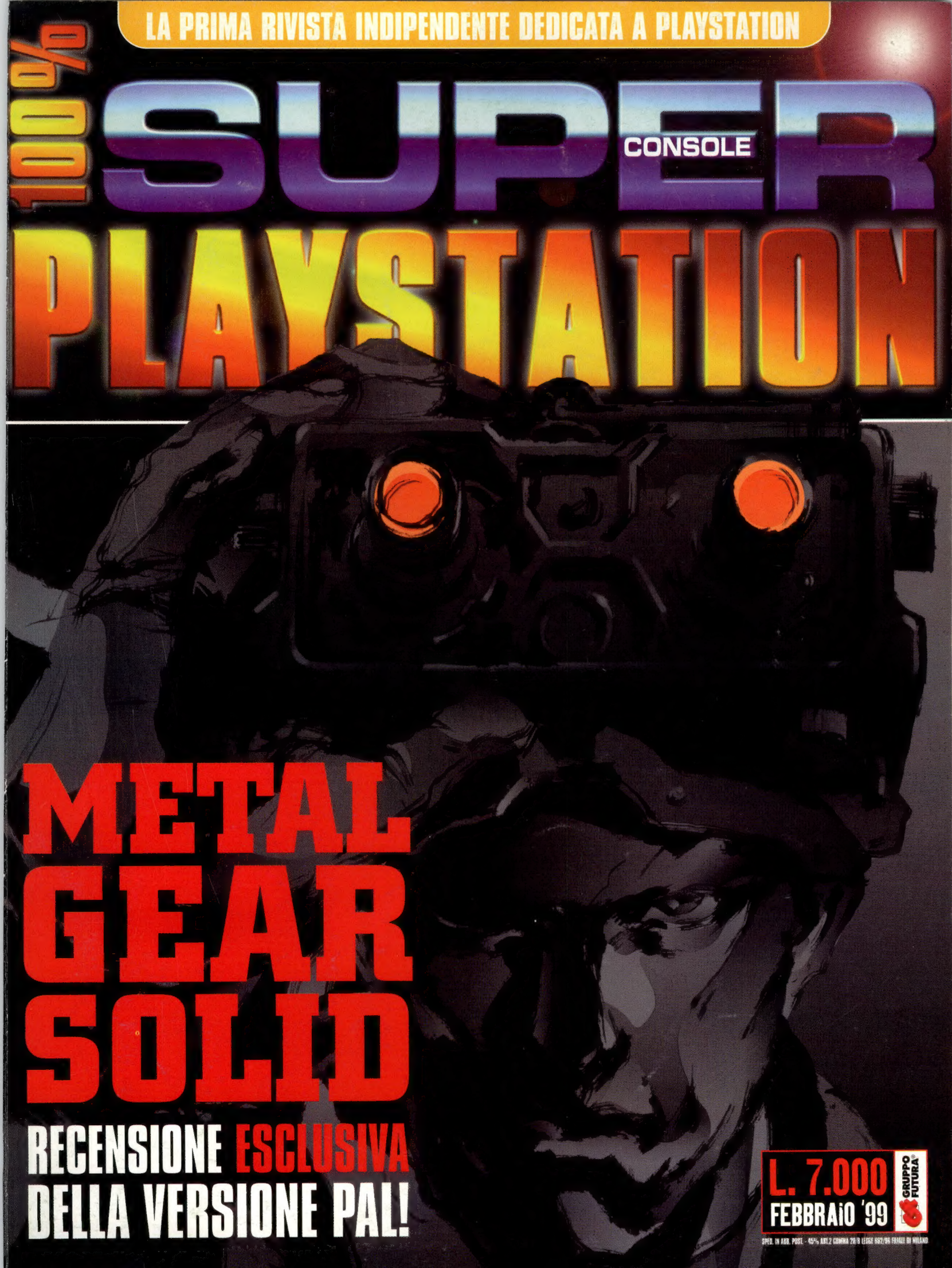
LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

100%

SUPER CONSOLE PLAYSTATION



METAL GEAR SOLID

RECENSIONE ESCLUSIVA DELLA VERSIONE PAL!

L. 7.000

FEBBRAIO '99

GRUPPO FUTURA

SPED. IN ABB. POST. - 45% ART.2 COMMA 20/B LEGGE 662/96 FILIALE DI MILANO

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR® SOLID

Metal Gear Solid is an original game developed by Konami Computer Entertainment Japan. Konami Co., Ltd. reserves all copyrights, trademarks and other industrial property rights with respect to this game. (c) 1998 Konami Co., Ltd. All Rights Reserved.

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

BASKET MILANO

E' SALTATO IL MURO DEL LIMITE...
ENTRA NELLA NUOVA ERA DEL VIDEOGAME

STRAORDINARIO

LA GUIDA STRATEGICA UFFICIALE

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

KONAMI

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

www.halifax.it

PLATINUM

PLATINUM ABE'S ODISSEY
PLATINUM ACTUA SOCCER 2
PLATINUM ADIDAS POWER SOCCER
PLATINUM ALIEN TRILOGY
PLATINUM BUST A MOVE 2
PLATINUM COMMAND & CONQUER
PLATINUM CRASH BANDICOOT
PLATINUM CYBERIA
PLATINUM DAVIS CUP TENNIS
PLATINUM DESTRUCTION DERBY 2
PLATINUM DESTRUCTYON DERBY
PLATINUM DIE HARD TRILOGY
PLATINUM DUKE NUKE'M 3D
PLATINUM EXCALIBURN
PLATINUM FIFA WORLD CUP 98
PLATINUM FORMULA 1
PLATINUM GTA
PLATINUM TOMB RAIDER
PLATINUM TOPOLINOMANIA
PLATINUM TRACK & FIELD
PLATINUM TRUE PINBALL
PLATINUM V-RALLY NEW EDITION 98
PLATINUM WAYNE GRETZKY 98
PLATINUM WIPE OUT 2097PLATINUM HERCULES
PLATINUM ISS PRO
PLATINUM JURASSIC PARK 2
PLATINUM LOADED
PLATINUM MADDEN 98
PLATINUM MASS DESTRUCTION
PLATINUM MORTAL KOMBAT TRILOGY
PLATINUM NBA LIVE 98
PLATINUM NHL 98
PLATINUM PANDEMONYUM
PLATINUM PGA TOUR 98
PLATINUM PORSCHE CHALLENGE
PLATINUM RAVEN PROJECT
PLATINUM RAYMAN
PLATINUM RESIDENT EVIL
PLATINUM RIDGE RACER REVOLUTION
PLATINUM SOVIET STRIKE
PLATINUM TEKKEN 2
PLATINUM TIME CRISES
PLATINUM TOCA TOURIN CAR
PLATINUM WORMS
PLATINUM FADE TO BLACK

PLAYSTATION PAL VERSION

ABE'S EXODUS
ACTUA GOLF 3
ACTUA POOL
ACTUA SOCCER 3
ACTUA TENNIS
AKUJI:THE HEARTLESS
ALL STAR TENNIS 99
ALUNDRA
APOCALYPSE
ASTEROIDS
ATARI GREATEST HITS VOL. 1
ATARI GREATEST HITS VOL. 2
ATLANTIS
B-MOVIE
BOMBERMAN WARLD
BREATH OF FIRE 3
BROWNSICH PRO BOWLING
BUBBLE BUBBLE
BUST A GROVE
BUST A MOVE 3DX
C3 RACING
CHESSMASTER 3D
CHILL
CIRCUIT BREAKERS
COLIN MC RAE
COLONY WARS 2 THE VENGEANGE
COMMAND & CONQUER RED ALERT
COMMEND & CONQUER RETALIATION
COOL BOARDERS 3
CRASH BANDICOOT 2
CRASH BANDICOOT 3
CRIME KILLER
DEEP BLUE
DEVIL DICE
DODGEM ARENA
DRIVER
DUKE NUKE'M TIME TO KILL
EGYPT
EXHUMED
EXPLOSIVE RACING
EXTREME SNOWBOARDING
FIFA 99
FORMULA 1 98
FUTURE COP L.A.P.D.
GRAN TURISMO
HEART OF DARKNESS
HUGO
IL QUINTO ELEMENTO
ISS PRO 98
KNOCKOUT KINGS
KULA WORLD
LEGEND
LIBERO GRANDE COMBO BOX
MADDEN 99
MEDIEVIL
MEGAMAN 8
MEGAMAN BATTLE & CHASE
METAL GEAR SOLID
MIDWAY COLLECTION VOL. 1
MIDWAY COLLECTION VOL. 2
MONKEY HERO
MORTAL KOMBAT 4
MOTO RACER 2
MUSIC
NASCAR 99
NBA LIVE 99
NEUWMAN HAAS INDY CAR RACING
NFL BLITZ
NFL EXTREME 99
NFL QUARTERBACK CLUB 99
NHL 99
NHL BREAKAWAY 98
NINJA
O.D.T
ONE
POCKET FIGHTER
PRO BOARDERS 98
PRO PINBALL USA
PSYBADEK
RASCAL
RIVAL SCHOOL
ROAD RASH 3D
ROGUE TRIP
RUSHDOWN
S.C.A.R.S
SENTINEL RETURN
SHADOW GUNNER
SHADOW GUNNER
SIM CITY 2000
SMALL SOLDIER
SPYRO THE DRAGON
STREAK
STREET FIGHTER COLLECTION
SUPER PANG COLLECTION
TAI FU
TENCHU
TEST DRIVE 4x4
TEST DRIVE 5
TETRIS PLUS
THEME HOSPITAL
TIGERWOODS:PGA TOUR 99
TOCA 2 TOURIN CAR
TOMB RAIDER 2
TOMB RAIDER 3
TOMBI
TOMBI
TOMMY MAKINEN RALLY
TREASURE OF THE DEEP
UNHOLY WAR
V-BALL
VICTORY BOXING 2
VIPER
WARGAME
WCW NITRO
WCW VS THE WORLD
WILD 9
WILD 9 LTD EDITION
WILD ARMS
WWF WARZONE
X-MEN : CHILDREN OF THE ATOM
X-MEN VS STREET FIGHTER
Z-LA FORMICA

TITOLI PLAYSTATION NTSC

AKUJI (usa)
ALIEN RESURRECTION (usa)
ANIMANIACS (usa)
BRAVE FENCER MUSASHI (usa)
BUSHIDO BLADE 2 (usa)
CRASH BANDICOOT 3 (usa)
C-THE CONTRA ADVENTURE (usa)
DARKSTALKER 3 (usa)
G-DARIUS (usa)
KAGERO (usa)
KENSEY SACRED FIST (usa)
LEGACY OF KAYN :SOUL REAVER (usa)
MASTER OF MONSTER (usa)
METAL GEAR SOLID (usa)
PARASITE EVE (usa)
RALLY CROSS 2 (usa)
SPYRO THE DRAGON (usa)
STREAK (usa)
TAI FU (usa)
TALES OF DESTINY (usa)
THRILL KILL (usa)
TINY TANK (usa)
TRAP GUNNER (usa)
TWISTED METAL 3 (usa)
UBHOLY WARS (usa)
UPRISING X (usa)
XENOGEARS (usa)
FISHERMAN 'S BAIT
SILENT HILL (usa)

BEATMANIA (jap)
BLOODY ROAR 2 (jap)
BOMBERMAN FANTASY RACE (jap)
BOMBERMAN WORLD (jap)
CAPCOM GENERATION PART 5 (jap)
CASTELVANIA : DRACULA 3D (jap)
CRISES CITY (jap)
DESTREGA (jap)
DOUBLE CAST (jap)
DRAGON QUEST VII (jap)
EHRGEIZ (jap)
FINAL FANTASY VIII (jap)
GUNDAM CHAR'S ATTACK (jap)
GUNDAM G-GENERATION (jap)
GUNMEN WARS (jap)
OVERBLOOD 2 (jap)
RIDGE RACER 4 (jap)
RIDGE RACER 4 LTD EDITION (jap)
ROCKMAN ADVENTURE (jap)
R-TYPE DELTA (jap)
SILHOUETTE MIRAGE (jap)
STAR IXION (jap)
STREET FIGHTER ZERO 3 (jap)
THUNDERFORCE V (jap)
WINNIN ELEVEN 99 (jap)
SILENT HILL (jap)
EXCITING BASS (jap)
DANCE DANCE DANCE (jap)

ACCESSORI PLAYSTATION

ADATTATORE UNIVERSALE PER PLAYSTATION
BORSA PORTA PLAYSTATION
EXTENSION CABLE COMPATIBILE DUAL SHOCK
G-CON 45
GRAPHIC KIT
JOLT GUN CON PEDALE E RINCULO
JOYPAD DUAL SHOCK SONY
JOYPAD DUAL SHOCK XTREME
JOYPAD DUALCKICK VIBRANTE BY AIRLABS
JOYPAD SONY ORIGINALE
JOYPAD XTREME COLORATO
JOYSTICK CLOCHE ANALOG + DIGITAL BY MAD CATZ
JOYSTICK SPECIALIZED BY ASCIIWARE
LINK CABLE
MEMORY CARD AIR LABS 120 BLOCCHI
MEMORY CARD AIR LABS 15 BLOCCHI
MEMORY CARD ORIGINALE SONY
MULTITAP ORIGINAL SONY
NAMCO ARCADE STICK
NEGCON
PORTA CD SONY
RF OUT ORIGINALE SONY
RF OUT OUT AUTOSWITCH
RGB CABLE
RGB CABLE CON CAVI A/V
SCORPION GUN
SCORPION GUN + PEDALE
THE GLOVE

GADGET & GUIDE

ACTION FIGURES ZELDA
CAPPELLINI ZELDA
GUIDA DI TOMB RAIDER 3
GUIDA DI ZELDA 64
PORTACHIAVI FINAL FANTASY
PORTACHIAVI JOYPAD SONY
PORTACHIAVI ZELDA
PUPAZZI DI CRASH BANDICOOT
T-SHIRT APOCALYPSE
T-SHIRT PLAYSTATION
T-SHIRT ZELDA

DREAMCAST

DREAMCAST JAPAN VERSION + TRASF 110V
BLUE STINGER
CLIMAX LANDERS
EVOLUTION
GEIST FORCE
GODZILLA
INCOMING
MONACO GP SIMULATION
MOTHRA DREAM BATTLE
PEN PEN
PRO BASEBALL TEAM
PRO SOCCER TEAM
SEGA RALLY 2
SENGOKU TURB
SEVENTH CROSS
SONIC
TETRIS 4D
VIRTUA FIGHTER 3
JOYPAD ORIGINAL
JOYSTICK ARCADE
MODEM
PRO SOCCER TEAM
RGB CABLE
TASTIERA
VISUAL MEMORY

TITOLI NINTENDO 64 PAL VERSION

007 GOLDEN EYE
1080° SNOWBOARDING
AIRBOARDERS
BANJO KAZOOJE
BIO FREAKS
BODY HARVEST
BOMBERMAN HERO
BOMBERMAN WORLD
BUCK BUMBLE
BUST A MOVE 3DX
CRUISIN WORLD
CRUISIN'USA
DIDDY KONG RACING
DOOM 64
EARTHWORM JIM 3D
EXTREME G 2
FIFA 99
FIFA WORLD CUP 98
FIGHTER'S DESTINY
FIGHTIN FORCE 64
FORSAKEN
F-ZERO X
GLOVER
HOLY MAGIC CENTURY
IGGY'S WRECKIN BALL
ISS PRO
ISS PRO 98
KNIFE EDGE
LAMBORGHINI
LEGEND OF MYSTICAL NINJA
LYLAT WARS + RUMBLE PACK
M.R.C.
MADDEN 99

I nomi e i marchi sopra riportati appartengono ai egittimi proprietari. I prezzi e le date di uscita possono subire variazioni.

MARIO 64
MARIO KART
MICKEY MOUSE MAGICAL TETRIS
MICROMACHINES 64
MISCHIEF MAKERS
MISSION IMPOSSIBLE
MORTAL KOMBAT 4
NASCAR 99
NBA COURTSIDE
NBA JAM 99
NBA LIVE 99
NFL QUARTERBACK 99
NHL 99
NIGHTMARE CREATURES
OFF ROAD CHALLENGE
OGRE BATTLE 3 (jap)
RUSH 2 : EXTREME RACING (usa)
SOUTH PARK (usa)
STAR WARS : ROGUE SQUADRON (usa)
SUPER BATTLE B TAISEN (jap)
SUPER ROBOT SPIRIT (jap)
TOP GEAR OVERDRIVE (usa)
TOP GEAR OVERDRIVE (usa) + ESPANSIONE DI RAM
TUROK 2 (usa)
TUROK 2 (usa) + ESPANSIONE RAM
TWISTED EDGE SNOWBOARDING (usa)
WCW REVENGE (usa)
ZELDA 64 (usa)
FIFA 99 (usa)

ACCESSORI NINTENDO 64

ADATTATORE UNIVERSALE CON ACTION REPLAY
PASSPORT PLUS
ESPANSIONE DI RAM
JOYPAD COLOR ORIGINALI NINTENDO
JOYPAD SHARK TRASPARENTE BY EXTREME
MEMORY CARD 256 kb ORIGINALE NINTENDO
MEMORY CARD 4 IN 1 (1mb) XTREME
MEMORY CARD CON DISPLAY 16 IN 1 (4 mb)
RF OUT
RUMBLE PACK ORIGINALE NINTENDO
SEDILE VIBRANTE
THE GLOVE
VOLANTE ASCIIWARE
VOLANTE VIBRANTE MAD CATZ

GAMEBOY & GAME BOY COLOR

CONSOLE GAME BOY POCKET + 2 GIOCHI
CONSOLE GAME BOY POCKET A COLORI
ABE'S EXODUS (GBCOLOR)
BOMBERMAN (GBCOLOR)
BUST A MOVE 2
BUST A MOVE 3DX
CENTIPEDE (GB COLOR)
DONKEY KONG LAND
DONKEY KONG LAND 2
DONKEY KONG LAND 3
FIFA 97
GAME & WATCH (GBCOLOR)
GAME BOY PRINTER
GAMEBOY CAMERA
GEX 3D (GB COLOR)
HARVEST MOON (GBCOLOR)
ISS PRO
KILLER INSINCT
LINK CABLE PER GB POCKET
MARIO & YOSHI
MEN IN BLACK (GB COLOR)
MORTAL KOMBAT 4 (GB COLOR)
MULAN
NBA JAM 99 (G B COLOR)
NFL BLITZ (GB COLOR)
PITFALL (GB COLOR)
PITFALL 3D (GB COLOR)
POWER QUEST (GB COLOR)
RC PRO AM
SHANGAY POCKET (GB COLOR)
SUPER BREAKOUT (GB COLOR)
SUPERMARIOLAND
SUPERMARIOLAND 2
TETRIS
TETRIS DELUXE (GBCOLOR)
TUROK 2 (GBCOLOR)
TYNI TOONS CARROT (GB COLOR)
V-RALLY
WARIO LAND
WARIO LAND 2

ZELDA (GBCOLOR)

ATTENZIONE : TUTTI I GIOCHI PER GBOY COLOR FUNZIONANO SUL GB POCKET E VICEVRSA

GADGET & GUIDE

ACTION FIGURES ZELDA
CAPPELLINI ZELDA
GUIDA DI TOMB RAIDER 3
GUIDA DI ZELDA 64
PORTACHIAVI FINAL FANTASY
PORTACHIAVI JOYPAD SONY
PORTACHIAVI ZELDA
PUPAZZI DI CRASH BANDICOOT
T-SHIRT APOCALYPSE
T-SHIRT PLAYSTATION
T-SHIRT ZELDA

DREAMCAST

DREAMCAST JAPAN VERSION + TRASF 110V+RGB
AERO DANCING
BLUE STINGER
CLIMAX LANDERS
EVOLUTION
GEIST FORCE
GODZILLA
HOUSE OF THE DEAD 2 + GUN
HOUSE OF THE DEATH 2
INCOMING
MONACO GP SIMULATION
MOTHRA DREAM BATTLE
PEN PEN
PRO BASEBALL TEAM
PRO SOCCER TEAM
SEGA RALLY 2
SENGOKU TURB
SENGOKU TURB
SEVENTH CROSS
SONIC
TETRIS 4D
VIRTUA FIGHTER 3
X-MEN VS MARVEL SUPER HEROES

JOYPAD ORIGINAL
JOYSTICK ARCADE
MODEM
MOTHRA DREAM BATTLE VMS + GAME
PISTOLA
RGB CABLE
TASTIERA
VISUAL MEMORY

GAME START MODENA

• VIA BONACINI,59/61
TEL. 059/370967
Chiuso il lunedì mattina
• VIA DELLA PACE, 104/106
(ang. Via G. Guarini)
TEL. 059/359336
Chiuso il martedì mattina

Dreamcast.

DREAMCAST INFOLINE
Tel. 059/379494

SERVIZIO RIVENDITORI E CASH & CARRY GAME START
Via Bonacini 84 A
Fax 059/375274-270210
Tel. 059/379187
059/379494 (8 linee r.a)

MODENA - GAME START Via Bonacini, 59/61 Tel. 059/370967 Chiuso lunedì mattina • **MODENA** - GAME START Via della Pace,104/106 angolo Via G. Guarini 059/359336 Chiuso martedì mattina • **REGGIO EMILIA** - GAME START Via De Gasperi, 31C C. Comm. Europa 0522/334151• **BOLOGNA** - GAME START Via Piave, 37 A/B 40100 051/6152943 • **FERRARA** - CONSOLE PLANET P.le dei Giochi, 45/47 0532/771315 •**RAVENNA** - KONSOLLE Via di Roma, 184 0544/36040 • **VITERBO** - EXTRABALL Via Baracca, 13 0761/226830 • **CESENA** - HANGAR T1 V.le Marconi, 355 0547/645345 • **CARPI** - INDIPENDENCE GAME V.le Trento Trieste, 57/A 059/641395 • **FORMIGINE** - VIDEOGAMES ENGINE Via Don Minzoni, 11(Centro Commerciale 2000) 059/556440 • **ADRIA (RO)** - THE BOX C.so V. Emanuele 195 0426/21584 • **NOVI LIGURE (AL)**) - GAME GENERATION Via Cavallotti 106 0143/314077 • **FUNO DI ARGELATO (BO)** STRABILIA Via Galliera 60/2 051/6647688 • **FORTE DEI MARMI (LU)** - GAMEBUSTER Via Cavour 18 0584/89101 • **CHIARAVALLE (AN)** BENI ELETTRODOMESTICI C.so Matteotti 54/56 071/94219

SUPER PLAYSTATION CONSOLE

GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.P.A.
Nuovo Centro Direzionale
Via XXV Aprile 39
20091 - Bresso (MI)
Telefono: 02/665261
Fax: 02/66526222
www.futura-ge.com

DIRETTORE RESPONSABILE
Paolo Reina
COORDINAMENTO EDITORIALE
Elga Corricelli
COORDINAMENTO REDAZIONALE
Massimiliano Anticoli
CONSULENZA EDITORIALE
Simone Crosignani
CONSULENZA TECNICA
Marcello "Morpheus" Cangialosi
REDAZIONE
Paolo Cardillo
IDEAZIONE COPERTINA, GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Simone Crosignani
HANNO COLLABORATO:
Igor Berzi
Diego Cortese
Erik "Shrapnel" Pede
Fabio "Shogun" Ravetto
Marco "End" Ravetto
Matteo "Shub" Tenca
CORRISPONDENTE DAL GIAPPONE:
Nicolas Di Costanzo
CORRISPONDENTE DAGLI USA:
Simone "Didimo" Bregni
PUBBLICITA'
Pubblicità Diretta Gruppo Futura
Laura Meneghin
Telefono: 02/66526286
UFFICIO TRAFFICO
Romina Caizzone

GRUPPO FUTURA®

SEDE LEGALE
Via XXV Aprile 13
20092 - Cinisello Balsamo (MI)
ABBONAMENTI
Ufficio abbonamenti Gruppo Futura
Telefono: 02/66526213
(dalle ore 9 alle 12:30)
Fax: 02/66526300
(i versamenti devono essere effettuati sul ccp n°38805206)
STAMPA
Tiber - Brescia
FOTOLITO
DTP - Bresso (MI)
DISTRIBUZIONE
So.di.p - Via Bettola 18
20092 - Cinisello Balsamo (MI)

Sped. in Abb. Post. - 45% , art.2 comma 20/B, legge 662/96 - Filiale di Milano. Contenuto pubblicitario non superiore al 45% Registrazione del Tribunale di Monza del 14/1/94 n° 949. **Super Console** possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da *Playstation Plus* - Emap Images UK. Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case. **Super Console** è una rivista indipendente non connessa a Sony. Gruppo Futura è un marchio registrato Gruppo Editoriale Futura S.p.a. Tutti i diritti sono riservati. Manoscritti, dattiloscritti, articoli, fotografie e disegni non si restituiscono anche se non pubblicati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta in alcun modo, incluso qualsiasi tipo di sistema meccanico ed elettronico, senza l'autorizzazione scritta preventiva dell'Editore, ad eccezione di brevi passaggi per recensioni. Gli autori e l'Editore non potranno in alcun caso essere responsabili per incidenti o conseguenti danni che derivino o siano causati dall'uso improprio delle informazioni contenute. Prezzo del numero L.7.000. I numeri arretrati dell'anno 1997/98 possono essere richiesti direttamente all'Editore al doppio del prezzo di copertina. Non è possibile richiedere numeri antecedenti il gennaio 1997. Non si effettuano spedizioni in contrassegno. I versamenti devono essere effettuati sul ccp n° 38805206 intestato a Gruppo Editoriale Futura, via XXV Aprile 39 - 20091 Bresso (MI). L'Editore si riserva la facoltà di modificare il prezzo nel corso della pubblicazione, se costretto da mutate condizioni di mercato. Per questa pubblicazione l'IVA è assolta dall'Editore ai sensi dell'art. 74 - 1° comma Lettera "c" del D.P.R. n° 633/72 e successive modificazioni. I lettori che non trovassero Super Console in edicola sono cortesemente pregati di telefonare in redazione.

Sommario

Metal Gear Solid 52

In questi mesi Solid Snake è andato a ripetizione di italiano...

Eravamo indecisi. Non è vero. Eravamo MOLTO indecisi. Dedicare la copertina di **Super PlayStation Console** a un titolo uscito già da diversi mesi in versione giapponese? Un breve consulto all'interno della redazione e i dubbi sono spariti. Perché in molti aspettano la versione italiana del titolo Konami, perché una volta tanto il lavoro di localizzazione merita tanto di cappello e non si riduce alla traduzione pedestre di qualche menù o del manuale d'istruzioni, ma soprattutto perché *Metal Gear Solid* è un ottimo gioco e, dannazione, visto che la versione giappo era uscita in contemporanea con *Medievil* (altro titolo PlayStation davvero meritevole d'attenzione) non eravamo riusciti a dare la *cover* a Snake e compagnia. Dovevamo rimediare. E quale modo migliore di farlo che quello di proporvi la recensione della versione italiana in esclusiva assoluta?

Street Fighter Zero 3 54

Capcom compie un autentico miracolo.

Lasciatecelo dire: l'avevamo annunciato. Dopo aver provato e recensito sul numero scorso l'eccellente *Vampire Savior Ex Edition*, sapevamo che Capcom non ci avrebbe deluso con la versione PlayStation di *Street Fighter Zero 3*. Quello che non immaginavamo nemmeno lontanamente è che la casa di Osaka riuscisse a realizzare una conversione persino migliore delle nostre più rosee aspettative. Con una giocabilità sensazionale, una pletora di modalità di gioco e una realizzazione tecnica di primissimo livello, *Street Fighter Zero 3* è un titolo che farà senza dubbio la felicità degli amanti dei picchiaduro più tecnici.

RUBRICHE:

PLAY-GROUND: 8
LA RUBRICA PREFERITA DAI DIPENDENTI DELLE POSTE.

FAQ: 16
LA RUBRICA PREFERITA DAI FANATICI DI QUIZ E CONCORSI A PREMI.

PLAYWORLD: 18
LA RUBRICA PREFERITA DA CHI NON PERDE MAI UN TELEGIORNALE.

BIG IN JAPAN: 36
LA RUBRICA PREFERITA DAI GIAPPONESI.

SPECIALE CAPCOM: 40
LO SPECIALE PREFERITO DAGLI APPASSIONATI DI PICCHIADURO.

BRIEFS FROM THE OUTER WORLDS: 46
LA RUBRICA PREFERITA DA CHI CREDE NEGLI ALIENI.

RETRO-GAMING: 82
LA RUBRICA PREFERITA DAI NOSTALGICI.

PRIMO PIEDE: 84
LA RUBRICA PREFERITA DAI RIGATTIERI.

SUPERTRIX: 86
LA RUBRICA PREFERITA DA IMBROGLIONI E SAMURAI (QUESTO MESE LA GUIDA COMPLETA A TENCHU).

PREVIEW:

ATHENA 42
DRIVER 26
GEX 3: DEEP COVER GECKO 28
GIGA WINGS 41
G-POLICE 2 30
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE 41
M. DIGITAL MISSION VF-X2 44
PRINCE NASEEM BOXING 34
QUAKE 2 24
TRAP GUNNER 32
TRICKY SLIDERS 40
TRON NI KOBUN 40

REVIEW:

BUST-A-MOVE 4 66
CAPCOM GENERATION VOL. 5 80
CHOCOBO'S MISTERIOUS D. 2 64
CIVILIZATION II 68
EHRGEIZ 58
KENSEI: SACRED FIST 60
LIVE WIRE! 76
MSG: CHAR'S COUNTERATTACK 62
METAL GEAR SOLID (PAL) 52
RALLY CROSS 2 70
RUNNING WILD 78
SENSIBLE SOCCER 74
STREET FIGHTER ZERO 3 54
WINNING E. 3 FINAL VERSION 72

Editoriale

You got beef, I got beef.

Se è vero che il buongiorno si vede dal mattino, il 1999 si preannuncia come un anno catastrofico per la redazione di **Super PlayStation Console**: nel corso del mese di gennaio, ogni sorta di maledizione possibile e immaginabile si è abbattuta su di noi. Senza scendere eccessivamente nei particolari (non abbiamo mai nascosto di detestare gli "spaccati di vita redazionale"), accenniamo che, solo nell'ultima settimana di lavoro, è "partito" il computer di Morpheus, Shrapnel ha distrutto in un colpo solo PlayStation e PC, e Shub s'è schiantato in moto, fortunatamente senza eccessive conseguenze (per lui, non per la motocicletta). Ripetiamo, il tutto SOLO nell'ultima settimana. Sperando che l'ondata di sfortuna si sia esaurita mentre scriviamo queste righe, invitiamo chiunque conosca un buon esorcista a mettersi in contatto al più presto con la redazione. Grazie.

Passando ad argomenti più seri, desideriamo ringraziare sentitamente tutti coloro che hanno comunicato la propria disponibilità a collaborare con **Super PlayStation Console** in qualità di recensori: a dire il vero, la mole di *e-mail*, fax e lettere arrivate in redazione ci ha lasciato alquanto spiazzati (ci aspettavamo qualche decina di candidature, mentre le "offerte" hanno superato abbondantemente le 500 unità) e il risultato è che, visti anche i malaugurati avvenimenti di cui sopra, non siamo ancora riusciti ad esaminare tutte le proposte finora pervenuteci. La questione ha comunque priorità assoluta al momento, quindi non temete: nei prossimi giorni riceverete tutti una risposta da parte nostra. E' una promessa. L'ampliamento del corpo redazionale è comunque solo una delle novità che contraddistingueranno **Super PlayStation Console** nel prossimo futuro: i mesi a venire vedranno anche il debutto di una nuova grafica (chi ha detto "era ora"?) e qualche cambiamento, seppur di lieve entità, nei contenuti della rivista. Cambiamento, beninteso, atto a soddisfare e a interpretare le richieste dei lettori di **SPC**: se così non fosse, vi invitiamo ovviamente ad esprimere eventuali obiezioni via lettera, fax, telefono o *e-mail*.

A proposito del nostro pubblico, concedeteci una piccola chiusura polemica: una delle soddisfazioni più grandi per la redazione di **SPC** è rappresentata dal buon livello di conoscenza del mondo videoludico raggiunto dalla stragrande maggioranza dei lettori. Ci piace pensare, e non crediamo di sbagliarci in questo, che **Super PlayStation Console** sia una rivista fatta DA persone che conoscono e amano i videogiochi PER persone che conoscono e amano i videogiochi. Ovvio? Anche noi pensavamo che la cosa fosse scontata, ma dopo aver letto un numero infinito di editoriali di neonate riviste concorrenti, una serie di dubbi ci rende difficile dormire di notte... Già, perché prendendo ripetizioni da qualche esimio collega, che ha scoperto la console Sony all'alba del 1999, abbiamo appreso che "l'utente PlayStation medio" non cerca recensioni specializzate, infarcite di termini complessi (*texture mapping*? Vade retro!), anteprime di titoli che usciranno dopo parecchi mesi (e noi che avevamo dedicato cinque pagine a ***Metal Gear Solid*** già a maggio dell'anno scorso... che vergogna) o *news* su giochi giapponesi e americani che magari non usciranno mai in Italia (***Einhander***? Se non viene distribuito ufficialmente è come se non esistesse!). Il pubblico vuole chiarezza perché non ci capisce niente con tutti questi "*Gouraud shading*", "*frame* per secondo" e "*beat 'em up* 2D". E in fondo chi siamo noi per contestare tutto questo?

Forse il primo mensile dedicato interamente a PlayStation, nonché la rivista indipendente più venduta in Italia?

Buona lettura e grazie per non corrispondere in alcun modo al presunto identikit dell'utente PlayStation medio.

LA REDAZIONE

MONDO PERDUTO®

IL NUOVO CENTRO PLAY STATION A MONTEVERDE

Arrivi settimanali di novità giapponesi, americane e italiane per videogiochi e non solo.
Postazioni in sede di **PLAY STATION** e **DREAMCAST** per provare i giochi in anteprima.
"Mercatino dell'usato" e permute vantaggiose.
Vasto assortimento di accessori e gadgets.

YO YO originali americani e australiani.
BC-BLACK MAMBA-YOMEGA-VIPER per dilettanti e professionisti.

I MARCHI E I LOGHI RAPPRESENTATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

MONDO PERDUTO®
VIDEOGIOCHI MODELLISMO FUMETTI

ROMA - Via A. Busiri Vici, 30/32 (strada che unisce V.le di Villa Pamphili a V.le dei Quattro Venti)
a 5 minuti da TRASTEVERE • Tel. e Fax 065882117 • e-mail: mondoperduto@flashnet.it

Playground

Mensile di Dialettica Videoludica

SPEDITE LE VOSTRE LETTERE A:
PLAYGROUND
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

Sono normale? Ho passato la mia infanzia e prima giovinezza accanto ai videogiochi. Il tempo è passato, ora ho 22 anni, e mi diverto ancora con il PC e la PlayStation. Mia madre mi domanda "ma non sei troppo grande per i giochetti al computer?" Mio padre mi guarda come se vedesse un ritardato "ancora con i *videogame*?". Alcuni miei amici mi canzonano "come fai a passare ore davanti ad un monitor?". Sono normale se adoro immergermi per un po', solo per un po', in un mondo lontano da questo, dove la fantasia è libera di vagare senza sosta e senza stancarsi? Faccio forse un torto a qualcuno se per un poco sto al fianco di Cloud e Barrett? Se passeggio per le strade di Midgar vicino a Tifa? O se viaggio per nave insieme ad Aeris? Devo forse essere considerato uno stupido se mi emoziono, mi rallegro o mi rattristo seguendo le avventure narrate in ***Final Fantasy VII*** o in qualche altro videogioco? Vivo in un sogno? Forse rifiuto la realtà? Sono da compatire? No, non lo sono, o forse sì? Per natura sono molto socievole e spontaneo, ma ho bisogno, qualche volta, di stare da solo, di chiudermi nella mia stanza, lontano da tutti, sì, via, lontano da tutto. Ho bisogno del rumore del silenzio, ho bisogno di sentire il silenzio, di vedere il silenzio, di toccare il silenzio. I volti di sempre qualche volta mi annoiano, mi stufano. Ho bisogno di tenere lontane tutte quelle maschere dai falsi sorrisi che accondiscendono, come se parlassero ad un idiota, che vomitano frasi di disprezzo appena volti loro la schiena, ti deridono, ti umiliano. No, no, non può essere sempre così! Posso consolarmi in qualche modo? Sì, posso, posso! Là, nella mia camera, mi aspettano gli amici di tante storie divertenti, tristi, allegre. Se prendo in mano la confezione di un gioco sento un piccolo "toc-toc", si, è proprio un "toc-toc"; ma chi è? Jin? Lara? Fatemi stare in vostra compagnia, fatemi entrare nel vostro mondo, presto!, presto! Perché tra poco dovrò tornare indietro: gli impegni della vita mi chiamano, lo studio, la famiglia, il lavoro, mille cose da fare, devo accontentare tutti, tutti, sempre, nessuno mai contento, mai, mai, mai! Ma che cosa significa diventare grandi? Essere sommersi, schiacciati da problemi e preoccupazioni? Questo è quel mondo che mi aspettavo da bambino? Questi sono gli avvenimenti che mi stavano attendendo sulla soglia della maturità? Che cosa vale, allora, diventare grandi? Non sarebbe più bello rimanere sempre bambini, sentirsi cullati nel tepore delle braccia materne, protetti dalle offese del mondo e ignari di ciò che ci circonda? Che sogno irrealizzabile, che utopia! Spesso mi domando se la mia sia solo una grande passione per i videogiochi, tanto grande da farmi perdere talvolta la cognizione del tempo, oppure sia inconsapevolmente un modo di allontanare da me il mondo in cui vivo per trovare un po' di spazio per respirare, libero da preoccupazioni e noie. Forse sono io che voglio costruirmi un mio universo, fatto a somiglianza di quel paradigma e quell'ideale di tranquillità, serenità, amicizia nascosto nella mia mente. Forse è proprio così! Ed ecco apparire nuove terre, nuovi amici, nuove emozioni. Mi trovo immerso in una realtà dove il protagonista diventa un mio alter-ego, ha i miei movimenti, i miei pensieri, la mia anima; è così simile a me che si confonde, si mescola con la mia persona, sono io che domino la scena. Che bello essere rapiti per un po' in questo mondo, lasciando all'esterno tutto ciò che è consueto e banale! Cosa? No, no! Non mi accusate di questo! Non voglio dire che i rimedi ad ogni male siano scappare e rifugiarsi davanti ad un monitor, stare nascosto per ore in un mondo che non c'è, guardando di tanto in tanto attraverso una finestra che si affaccia sulla realtà per vedere se, almeno di poco, le cose sono migliorate. No! Ma dato che giocare è un po' come sognare e visto che i sogni aiutano a vivere ***[no, Marzullo no!]***, è così sbagliato giocare almeno un po'?

Enrico "TJL" Venturi

Mi sento afflitto, esasperato, indignato, anzi, violentato nella mia dignità di essere umano con proprie capacità intellettive, emotive, sociali, valutative e con dei miei principi morali. Sono stanco di dovermi esporre alle critiche di pseudo psicologi che non fanno altro che vedere nel mondo videoludico l'incarnazione delle tetre ed esasperanti paure di questo fine millennio. E la cosa ancora più sconvolgente è la reazione in massa di coloro che si fanno platealmente fregare dai risultati di ricerche condotte in chissà quale sperduto angolo terrestre. Insomma, appartengo ad una generazione di persone che non hanno avuto difficoltà ad integrare la "rivoluzione informatica" nella propria vita, che riescono ad essere più o meno versatili nell'assimilazione di nuove tecnologie. Io davvero non lo capisco... dò il meglio di me stesso per mostrare empatia e comprendere quindi quelle funzioni sinaptiche che spingono l'intelligentone di turno a denigrare i videogiochi, ma non ci riesco. Sarà che ormai l'informatica è palesemente integrata nella mia vita, tant'è vero che sono studente di ingegneria informatica. Sì, insomma, programmo in C (o almeno ci provo), mi piace lavorare con programmi di grafica tridimensionale (***Lightwave*** e ***3D Studio Max 2*** primi tra tutti), bazzico (sinonimo palesemente romano di navigare, in questo caso) in Internet rimanendo sempre affascinato dalla maniera eclettica in cui sono aiutato a reperire informazioni e/o applicazioni per il mio uso e consumo. Per guadagnare qualche lira sistemo computer ai bisognosi e sono da poco assistente in un Internet Cafè della mia città... ah, già, dimenticavo, gioco alla Play, al nintendone 64, e con il mio PC (mitico chi ha progettato la Voodoo2). Eppure non sono un drogato, un ladro, un assassino o una qualche forma di essere umano senza coscienza o principio alcuno. Amo lo sport (anche se dalla mia stazza non si direbbe), leggo molto, mi ammazzo di studio, guardo poca TV, come Testimone di Geova la domenica mattina vado in predicazione (non sto scherzando), ho molti amici con cui fare le nottate il fine settimana, gioco a biliardo (*pool* palla 9, per l'esattezza), amo fare passeggiate e godermi spettacolari tramonti, scrivo poesie e compongo canzoni e/o pezzi strumentali con il mio fidato pianoforte, compagno di mille notti insonni (e responsabile delle notti insonni dei vicini). Non credo di essere un ragazzo anormale, eppure puntualmente mi trovo ad essere al centro delle critiche sostanzialmente per due cose:
1) la mia religione
2) la mia passione per i videogiochi o più in generale per il computer.
Non è tempo e luogo adatto per parlare del primo aspetto ma posso ratificare il mio evidente disappunto verso coloro che sono alla continua ricerca di un capro espiatorio. Fortunatamente non ho mai incontrato problemi con mio padre che ha sempre implicitamente incoraggiato la mia (per gli idioti insana) passione. Anzi, per certi versi lo SNES, il PC, la Play e l'N64 ci hanno avvicinati. Sì, perché io e mio padre non abbiamo mai avuto un buon rapporto, ma da quando arrivò lo SNES a casa cominciammo a giocare insieme ed abbiamo insieme seguito l'evoluzione informatica aggiornando insieme i nostri sistemi di intrattenimento e di lavoro. Insomma, partendo da una contrapposizione virtuale in giochi come ***ISS Deluxe*** abbiamo iniziato a risolvere la nostra contrapposizione reale usando quegli attimi che ci vedevano insieme per parlare. E' stato così che io e il mio babbo abbiamo cominciato a comunicare... con un videogioco, per l'esattezza ***Alien 3*** per SNES, dove mitragliatori, lanciafiamme e bombe a mano erano la norma. Certo, oggi come oggi, io e mio padre siamo comunque in (semi) aperto contrasto, ma questa è la cosa più normale di questo mondo, dopo tutto è la stessa psicologia che spiega l'improbabilità che un genitore ed un figlio possano essere amici perché di base (ed inconsciamente) prevale quella gerarchia psico-biologica che li pone su due piani distinti e difficilmente coniugabili. Eppure, alla fine di una giornata universitaria (ho lezioni 6 ore al giorno e ne studio almeno altre 4 in biblioteca) è bello tornare a casa ed affrontare il nemico n°1 per i ragazzi sin dall'adolescenza in qualche partita ad ***ISS Pro 98*** e parlare tra un gol ed una punizione. Credo che questo sia il nostro piccolo espediente psicologico per metterci allo stesso livello senza alterare formalmente quella gerarchia che vede lùi come un mio diretto superiore ed io come il soldato semplice che da sempre crea nuovi modi per disertare agli ordini non condivisi. E' naturale, non ho la pretesa di estendere a tutti quanto mi è successo; ma vorrei che quelle équipe di psicologi che non appena apprende che il pargolo che ha fregato la caramella al bar gioca a ***Tekken 3*** (grande Hworang), la smettesse di inventare affinità tra il gioco e la filosofia dell'azione sbagliata e venisse ad esaminare il mio caso, potrebbe

DUE PAROLE DALLA REGIA

Per la pubblicazione degli indirizzi *e-mail* su **PlayGround** è necessaria esplicita richiesta.

essere la volta buona per imparare a porsi agli antipodi dell'ignoranza. Magari potrebbero accreditare gli studi di pochi onesti e coraggiosi studiosi che hanno dimostrato l'incredibile potere del *videogame* (e dell'informatica in generale) di stimolare e velocizzare le capacità di apprendimento e finalmente auto confutare le proprie congetture errate. Ma forse chiedo troppo, dopo tutto è più semplice demolire che edificare, e poi l'orgoglio e la presunzione di taluni individui sono troppo grandi per poter raccogliere la sfida di uno studente al primo anno universitario (e più in generale di persone che come me ormai "sono irrimediabilmente affette dal male videoludico") e la paura che possano sbagliarsi è ancora più grande.
Roberto Cifra
r_cifra@hotmail.com

***Si ritorna a parlare di videogiochi e della loro nefasta influenza sulle giovani e malleabili menti degli adolescenti. Psicologi dalla capigliatura discutibile e dal lessico risibile, informano i teleutenti sull'assurda assuefazione dei giovani alla morte attraverso il consumo ludico della morte stessa. Un tizio grassoccio, dal baffo famoso, tanto ricco e potente da fare schifo, annuisce compiaciuto del messaggio allarmistico tanto abilmente lanciato. Novecentottanta punti corrispondono a novecentottanta sagome digitali dalle sembianze umane abbattute con preoccupante meccanicità da bambini drogati, incapaci di discernere la finzione dalla realtà. Questo dicono. "I ragazzini fanno a gara a chi uccide di più", questo affermano. Se da un lato Sette pubblica un misurato articolo a difesa dei videogiochi e Lara Croft guida la campagna di riscoperta e valorizzazione del videoludico e del videoutente, dall'altro basta un omicidio compiuto da un bambino di 8 anni per riscoprire nel* videogame *il covo di violenza e malvagità in cui crescerebbero i pischelli postmoderni. A nulla servono i bollini dell'ESRB, ELSPA, BBFC e le avvertenze sui contenuti più o meno violenti nei videogiochi. Il bambino è indifeso, i genitori stanno a guardare e noi dovremmo subirne le conseguenze. Per favore! Gli speciali televisivi sul tema sono di una noia e di una banalità mortali, quasi violenti oserei dire. Il consumo giornaliero di morte digitale provoca assuefazione alla morte reale, dicono. E via con le interviste ai videogiocatori sorpresi a consumare il rito della morte virtuale in sala giochi (e i videogiocatori domestici?). A domanda rispondono con poca attenzione, con la medesima distrazione e superficialità manifestata da chi viene disturbato nell'esercizio di un impegno psicomotorio non indifferente. Lanciano esattamente e inavvertitamente il messaggio che i mass media vogliono lanciare: i videogiochi inebetiscono i videogiocatori. Ti credo, provate a rispondere alla domanda maliziosa "perché ti stai divertendo?" mentre vi disimpegnate in un combattimento a* Tekken 3 *(le mani sudano, l'occhio è vigile e scattante, l'attenzione è sullo schermo, la lingua stretta fra i denti) e non sorprendetevi se vi sentite sparare la peggiore banalità (eufemismo) che vi sia mai passata per la testa. Visto come sono scemi i videogiocatori? Mah, io proprio non li capisco, o meglio, li capisco perfettamente i mass media. E' abitudine ormai consolidata fare notizia esaltando persone o fenomeni e poi denigrarli quando la notizia non fa più notizia. E' successo con Lady Diana (prima esaltata come la principessina buona, poi bistrattata a mezzo scandali e paparazzi, poi addirittura santificata in occasione della morte), succede anche con i videogiochi. E' la norma, fatevene una ragione e continuate a giocare bellamente.*

Buon dì a tutti!
Poiché nelle vostre **PlayGround** (che più che un mensile di dialettica videoludica, sembra piuttosto un "mensile di pirateria videoludica") e **FAQ** si parla sempre e solo delle stesse questioni di piratazzi contenti e non, cercherò di essere un po' meno monotono. Avrei una proposta per migliorare questo giornale. Io vorrei sapere perché mai bisogna fare una recensione di due pagine di un giocazzo da 60 di voto, o giù di lì, quando lo stesso spazio potrebbe essere impiegato per contenere tante altre foto o notizie moooolto più succulente! Ok che dovete far lavorare tutti lì in redazione, ma cavolo, io pago 7 carte da mille (che sono tante) per avere in mano 130 pagine delle quali me ne leggo 60/70 quando va bene! La morale della mia mail è che a nessuno interessa sapere le immancabili caterve di difetti (ma "anche di alcuni aspetti positivi") di *Biofreaks* o *Eliminator*. Mamma mia!! Occupare una pagina e sprecare inchiostro per uno squallidissimo 40 di globale poi, mi sembra veramente assurdo! Perché dunque non dedicate una o due pagine al massimo per le schifezze del mese e inserite solo il votazzo finale? Così per dire "bambini, questi non li dovete neanche guardare. Noi vi abbiamo avvertito...". Ooh... questo volevo proprio dirlo a voi e al popolo là fuori! Voglio concludere chiedendovi notizie più sicure sulla traduzione in inglese dello stupendo *Star Ocean: Second Story*. Un'altra cosa. Ritorno anch'io al discorso pirateria ma lo affronto da un diverso punto di vista, più vicino a voi recensori: non vi sentite ormai un po' svalutati nel vostro lavoro dato che un vostro 90 o 50 non determinano più la sopravvivenza economica per gli usufruenti PlayStation (ovviamente, è meglio dirlo, per i bassi costi dei ciddì teschiati...)? Suvvia. Siate sinceri, dite la verità, ditelo che non vi sentite così soddisfatti a recensire un gioco come un anno fa...
Ryo
spadafora@archimedia.it

***Nei prossimi mesi* SPC *cambierà pelle. Una nuova veste grafica, più sobria ed efficiente nella gestione degli spazi, unita alla ristrutturazione delle pagine dedicate a news, anteprime e recensioni (quelle relative ai titoli mediocri o di scarsa importanza verranno considerevolmente ridimensionate), cercheranno di soddisfare la voglia di rinnovamento richiesta a gran voce dai nostri lettori e in fase di studio già da diverso tempo. Il successo di* SPC *(complice quello di PlayStation) ha determinato un enorme afflusso di nuovi lettori e soprattutto di nuovi inserzionisti. Negli ultimi mesi, le pagine pubblicitarie sono aumentate in proporzione geometrica e sebbene* SPC *ne sia orgogliosa in vista di una maggiore solidità economica a sostegno di future avventure editoriali, il rischio di diventare sempre meno "rivista" e più "catalogo" impone i dovuti ritocchi formali. Nella sostanza* SPC *manterrà immutati il suo senso critico, la sua professionalità e il suo carattere di totale indipendenza.*
A riguardo della tua domanda circa gli effetti della pirateria sulle nostre "coscienze di recensori" è bene precisare che SPC *non anela a garantire la "sopravvivenza economica per gli usufruenti PlayStation". Il nostro lavoro si limita all'espressione di un parere. Se poi questo parere trova impiego come guida all'acquisto o meno, dipende principalmente da come il lettore interpreta il ruolo della "rivista specializzata" e del recensore in particolare. Personalmente vedo nella lettura delle recensioni un'occasione per raffinare il proprio senso critico (oltre che un suggerimento all'acquisto o meno di un prodotto, è ovvio) confrontandolo con quello espresso da persone esperte o presunte tali. La fase decisionale in merito all'acquisto del software si svolge invece altrove, a casa di un amico o presso la postazione dimostrativa del negoziante. Interpretando in maniera diversa il ruolo del recensore, vale a dire come mero "consigliere per gli acquisti", è facile indovinare la vacuità del ruolo stesso sostenuta da Ryo in considerazione, ovviamente, della facile reperibilità di software contraffatto o della disponibilità dei numerosi CD dimostrativi allegati a buona parte delle riviste per PlayStation. E' forse per questo motivo e in virtù di questa sfumatura interpretativa del componimento critico che taluni rinunciano ad una sana e costruttiva argomentazione dei propri assunti, riempendo gli articoli con "simpatici" spaccati di vita redazionale e diversivi vari. Il voto finale diventa l'unico elemento significativo in una rivista pensata unicamente come catalogo commerciale, pertanto si ignora tutto il resto.* SPC *non la pensa così.*
La data di commercializzazione di Star Ocean: Second Story *in lingua inglese non è ancora stata annunciata.*

Ciao Morfeus, sono un ragazzo di Modena e seguo con passione **Super** sin dal primo numero. [...] La cosa che mi fa più piacere della rivista è il suo coraggio e la sua onestà, grazie alle quali parla di videogiochi senza peli sulla lingua e senza guardare in faccia a nessuno. Cercherò di spiegarmi meglio: al giorno d'oggi la Play viene acquistata da "cani e porci", come diciamo dalle nostre parti, e questo porta agli aspetti negativi di qualsiasi intrattenimento di massa (es. cinema), tra i quali il fatto di confondere la merda con la cioccolata. Sono veramente stufo, stufo, stufo di persone che

DEER HUNTER LARA

Ho un'età avanzata eppure i videogiochi ancora mi divertono. E trovo speciose le considerazioni di ordine etico a loro riguardo. Però, abbiate pazienza, questo vorrei dirlo: Lara Croft è insopportabile. Mi chiedo e vi chiedo cosa può esserci di divertente in un gioco per lo più estenuante e frustrante. E, soprattutto, un po' di pietà animalista! I miei amici a quattro zampe devono essere terrorizzati dalla popputa e boriosa signora Croft che continua ad accanirsi su orsi, tigri, cani, lupacchiotti, scimmiette e quante altre creature se ne stavano beate nella loro foresta prima della sua sgradita visita. Vi prego di notare che se vi sbarazzate anche del più inoffensivo animaletto, questo vi verrà conteggiato come "nemico ucciso" nelle statistiche di fine livello. Complimenti ai soggettisti che nella loro pochezza diffondono tale messaggio. Adesso credo di aver finito il primo episodio di *Tomb Raider 3*. Ho infatti giustiziato la scimmietta che custodisce la chiave per aprire l'ennesima porta (che noia!). Quindi sono subito andato da un rivenditore PlayStation e ho barattato quest'obbrobrio di Lara con un gioco usato pur di sbarazzarmene! *Game over Lara*: spero un giorno di giocare ad un'avventura in cui vieni fatta a pezzi da uno scoiattolo e che con i tuoi resti giochino tutti i cuccioli che hai reso orfani con le tue imprese.
Federico Cirabisi
Genova

elogiano ***FIFA*** considerandolo un gioiello, IL gioco di calcio; come direbbe il nostro caro emigrante Didimo, ***FIFA sucks!*** Purtroppo il mercato PlayStation è pieno di milioni di finti esperti di *videogames* che credono di sapere tutto su tutto quando in realtà sono a malapena capaci di connettere la console al TV. Io non voglio certo considerarmi onnisciente (anche perché ricadrei nel loro stesso errore), ma un minimo di senso critico penso di averlo acquisito. Ritornando al discorso calcio, vorrei raccontarvi questo aneddoto: nella mia classe tutti stravedevano per il *soccer* made in EA, ritenendolo un vero paradigma del genere. Io invece sono un fedele cultore di ***ISS Pro 98***, quindi alla prima occasione glielo ho fatto provare: risultato? Ogni settimana a casa mia si svolge uno spietato torneo a ***ISS Pro 98*** e ***FIFA*** sembra solo un brutto incubo. Purtroppo il passaparola non ha lo stesso potere pubblicitario di uno spot in prima visione, quindi temo che ***FIFA*** regnerà incontrastato per almeno i prossimi 8 anni (visto l'accordo appena siglato dalla EA). Mi duole quindi notare che dopo il cinema, anche il mercato videoludico è in balia di una massa di pecore, che spendono i propri soldi per vedere *Paparazzi* e giocare a ***FIFA 99***... fortuna che ci siete voi!!!
A proposito, colgo l'occasione per rispondere a the Kaiza ***[PlayGround di dicembre]***: se ti piacciono le riviste spazzatura, penso che ti potrebbe piacere tantissimo *** ***[censurato]***, una rivista che insegna come riempire 100 e passa pagine anche se non si ha nulla da dire. Quando si dice l'abuso dei mezzi di comunicazione...
Max Marino
Via email

Caro Morpheus,
è tanto che volevo parlarti di un argomento assai importante per la vita di tutti gli amanti del gioiellino Sony, ma un po' per pigrizia, un po' perché aspettavo l'arrivo del computer (è la prima *e-mail* che scrivo), un po' per avere conferma di quanto sto per dire, ho aspettato un po'. E' da un po' di tempo che avverto una grave flessione di qualità nella produzione per Play, la produzione sta diventando alquanto stagnante, si sta massificando. Ogni mese escono decine di giochi che difficilmente si innalzano dalla massa; tutti carini ma nessun capolavoro. Appena ho comprato la Play ricordo che non sapevo quale gioco acquistare prima, tanti erano i capolavori, le *Killer-app* che si susseguivano senza sosta. Adesso invece, appena ho tra le mani il nuovo numero della vostra rivista, devo sperare che almeno uno di tutti i titoli che ci presentate in anteprima (e sono tanti) riesca a mantenere almeno la metà delle promesse che ci propugna, che appaia almeno un gioco "da 90% e più", almeno un nuovo gioco che possa divertirmi davvero. E invece siamo entrati in un periodo di magra evidentissimo. Sono ormai 14 anni che videogioco e ho visto praticamente tutti i sistemi nascere, crescere, arrivare all'apice e morire. Sono convinto che ormai la Play si trovi all'ultimo stadio. E infatti si aspettano con ansia i prossimi capolavori annunciati (***FFVIII, TR 3*** ad es.) come l'ultima spiaggia. A parer mio le cause principali del declino (per l'amor di Dio, non è che io lo stia auspicando, anzi sarei ben felice di essere smentito; dai fatti però, non dalle lettere di linciaggio che mi attirerò addosso!) sono tre.
La prima, e più evidente, è costituita dall'*hardware* del piccolo gioiellino Sony: ormai 2 mega di Ram sono pochissimi (soprattutto se li confrontiamo con lo standard per PC, almeno 64MB) e si trascinano evidenti limiti; altrettanto si deve dire della frequenza di *clock*, ferma a 33Mhz, laddove un Nintendone ne ha quasi 100 (è imbarazzante il confronto col PC) e, gravissimo, l'assenza di ormai fondamentali effetti grafici (*antialiasing* e *perspective correction*). E' lampante la situazione di imbarazzo a cui l'incolpevole console non può far fronte.
Altra importante componente è costituita dalla massificazione del piccolo gioiello: tutti ormai hanno una PlayStation, come fosse un elettrodomestico e questo è un bene per le tasche della Sony, ma non altrettanto per gli appassionati come me. La massificazione, per definizione, comporta un coinvolgimento della massa, che in quanto tale, non è competente nell'esprimere giudizi di valore nel valutare la bontà dei prodotti. Cioè scambiano le ciofeche galattiche per veri e propri capolavori e viceversa. Così si premiano giochi come ***FIFA*** piuttosto che ***ISS Pro*** o altri giochi come ***Nascar, F198*** o quant'altro. "Basta che si divertano loro" verrebbe da dire; purtroppo questi accadimenti danno la licenza ai programmatori di sfornare ciofeche in maniera esponenziale. Cioè non sono incentivati a programmare giochi di qualità perché spesso viene premiato il nome anziché il gioco. Guarda caso, nel momento in cui la Play è diventata di dominio pubblico, i veri capolavori iniziano a scarseggiare. No, non sono uno di quelli che vorrebbe la Play tutta per sé, come un tesoro; soltanto preferirei la diffusione alla massificazione; le due cose sono profondamente diverse.
Infine un'ultima causa: la mancanza di una vera concorrenza. Si sa, ciò che spinge a migliorare è proprio l'esistenza di uno o più concorrenti, che spinge a diminuire i prezzi e ad alzare la qualità ***[esattamente l'opposto di quanto accade nel settore della telefonia mobile in Italia]***. E proprio quando il Saturn è definitivamente morto e il N64 non riesce a farsi giustizia, la Play si assicura il monopolio dei videogiochi senza il bisogno di offrire prodotti di qualità crescente, tanto c'è solo lei.
Forse una piccola responsabilità c'è l'ha anche la pirateria, anche se è poco determinante, secondo me. La pirateria c'è dai tempi dell'Amiga e non per questo si è smesso a produrre giochi eccezionali. A questo punto mi godo il mio PC nuovo di zecca (quello che può fare questa macchina fa impallidire anche il mio N64) e aspetto l'arrivo delle nuove console, consapevole che tra un paio di anni mi ritroverò a scrivere le stesse cose. Sayonara,
Sephirot
Via email

Hardware obsoleto, massificazione imperante, concorrenza inesistente. Queste le cause dell'impoverimento qualitativo del software PlayStation individuate da Sephirot. Discutibili o meno, siete invitati a dire la vostra in proposito.

Carissima redazione di **SPC**,
chi vi scrive è un ragazzo di 22 anni.Compro la vostra rivista da circa due anni. Devo dire che sono rimasto molto male, ma tanto male (mi era venuta persino la nausea e stavo per piangere) quando mi sono soffermato a leggere l'articolo sul *beat'em up* ***Thrill Kill*** sul numero di novembre di **SPC** (pag.24). Vi giuro ragazzi sono rimasto talmente sconvolto, che subito mi sono soffermato a guardare nel vuoto per 5 minuti, poi nelle ore a seguire (10 per l'esattezza) mi sono fumato due pacchetti di sigarette dal nervoso! E' sempre così: quando una persona sogna di avere un titolo un po' più innovativo per la propria Play, arriva la EA a rovinarti tutto!!! A proposito di titoli violenti o meno, io sono per l'idea più logica! Se ad una persona non piace ad esempio ***Resident Evil 2***, non deve fare delle polemiche tipo "è troppo splatter" e così via. Non lo compra, non ci gioca e basta! Quello che non riesco a capire è questo: ma la EA cosa ha per le mani? Un titolo da evolvere per farlo diventare un giocone splatterone (come direbbe Flanders dei *Simpson*) o lo faranno imbruttire talmente tanto da far concorrenza a ***Dragon Heart***? Un'altra domanda: quei bast... della censura c'entrano qualcosa con il "no" della EA? Mitica la frase di un mio amico: "a me i *beat'em up* fanno veramente schifo, ma ***Thrill Kill*** me lo sarei comprato lo stesso!". Prima di salutarci devo inoltre lanciare il guanto di sfida alla EA!! Se la *software house* americana non farà uscire il gioco così com'è o lo farà, ma eliminando tutto il *gore*, io e altre 5 persone non compreremo mai più un titolo della EA. Spero che tantissime altre persone si aggreghino alla nostra causa!
Tantissimi ringraziamenti e saluti da F.B.I.
Roberto Bortolotti
Via email

Una* software house *capace di vendere tre giochi pressoché identici (*FIFA: RTWC, FIFA France 98 *e* FIFA 99*) in un anno, dimostra sufficiente influenza sulle masse da soffocare sul nascere ogni rimostranza e da sopportare agilmente il boicottaggio di una nicchia di videogiocatori offesi. L'unico mercato su cui EA non sembra però in grado di esercitare alcun potere è quello pirata. Attraverso un ben collaudato canale distributivo sotterraneo e grazie alla complicità di uno dei membri del team Paradox, una versione praticamente definitiva di* Thrill Kill *è comunque riuscita a raggiungere i consumatori (di software contraffatto ovviamente). Per la prima volta, il pirata è editore e distributore ufficiale di un* videogame*. La vicenda solleva quindi un interessante quesito: rinunciando alla pubblicazione di* Thrill Kill*, EA rinuncia anche ai diritti d'autore ad esso relativi? Probabilmente no, visto che EA vanta comunque un diritto di proprietà su* Thrill Kill*, ma può il colosso statunitense adire le vie legali verso coloro che copiano e vendono un gioco che non esiste ufficialmente? In sintesi, vendere una copia di* Thrill Kill *è illegale quanto vendere una copia di* Tekken 3*?

Uazzo. Sai, finora, leggendo **PlayGround**, anche nel periodo Bittanti, non sono riuscito a trovare un solo spunto di riflessione che mi spingesse a scrivere una lettera. Magari non erano le discussioni a mancare, ma il modo in cui erano poste. E che ti vedo? In questo ultimo numero (novembre) ci sono addirittura due motivi che mi spingono a scriverti! Prima di tutto, il discorso sulla pirateria, che preferirei rinominare in "discorso sull'onestà". E' importante per voi di **SPC** (e non potrebbe essere altrimenti, non potreste ammettere pubblicamente il contrario) demonizzare il *software* pirata perché chi lo produce e chi lo compra sono essenzialmente dei disonesti. Giusto? Ok, ora però "rigiriamo la frittata": la Sony e, in generale, le case produttrici di qualsiasi prodotto che acquistiamo possono definirsi "oneste"? E' onesto vendere

Non sbagliare più percorso...

MONACO GRAND PRIX racing simulation 2

... sta arrivando su PlayStation.

© 1998 Ubi Soft Entertainment. © Automobile Club de Monaco. Tutti i diritti riservati.

Distribuito da:
3D Planet S.r.l.
Tel. 02 4886711
Fax 02 48867137
www.3dplanet.it

PlayStation

In collaborazione con:
BIC · DUGENA · Schweppes · BRIDGESTONE · BBS · Castrol
AUTOMOBILE CLUB DE MONACO

Viale Cassala 22
20143 Milano
Tel. 02 833121
Fax 02 83312300
www.ubisoft.it

Ubi Soft

milioni di PlayStation difettate (mi riferisco ai problemi di taratura della lente che non affliggono soltanto gli ultimi modelli, ma che hanno incu**to alla grande chi, come me, la Play l'ha pagata 750mila lire)? E' onesto vendere a cento carte anche giochi (teoricamente) protetti, ovvero (teoricamente) esenti dal problema della pirateria? E' onesto far comprare a migliaia di persone un *add-on* da 600mila lire e poi far morire la console per cui è stato progettato (questa è vecchia, mi riferisco alla Sega con il 32X)? ***[dubito che Sega abbia volutamente fatto morire Megadrive].*** E' onesto spacciare per 64 bit un 16 bit (Jaguar by Atari)? Non è onesto, ma rientra nella classica politica di vendita: è ovvio, nessuno ti regala niente e tutti cercano i tuoi soldi, in un modo o nell'altro. E allora, per premiare i videogiocatori che comprano *software* originale, che ha fatto la Sony in Italia? Ha mantenuto alto il prezzo dei giochi (sono scesi di 20mila lire, ma solo adesso), ha tradotto il *software* in inglese, tedesco, spagnolo, francese, nigeriano e marziano, ma non in italiano nel 99% dei casi, ci fa tuttora attendere un anno per la conversione dei titoli nel formato europeo e ci nega anche alcuni capolavori, come ***Einhander***... ma noi dobbiamo essere onesti, dobbiamo comprare *software* originale, perché un giorno saremo ricompensati. Quando uscirà la PlayStation 2 e nessuno cagherà più il 32 bit per cui abbiamo speso milioni, magari... Il discorso fatto da NighTiger è solo un leccaculesco modo di farsi pubblicità, davvero poco brillante (l'esempio di SPC passato a *scanner* e rivenduto resterà negli annali). Non condivido che qualcuno compri quindici giochi masterizzati anziché uno originale, ma se non si hanno i soldi per essere onesti, questo sì. Il discorso che fai tu, Marcello, riguardo la creazione di giochi su supporti speciali (come per il Dreamcast) regge finché non vado a leggere una delle vostre inserzioni pubblicitarie (ora più numerose, ho constatato, nonostante il prezzo di copertina), in cui vendono Dreamcast a 849mila lire ed i giochi a 170mila. Giochi che non possono (ancora) essere duplicati. Ma che lo faccio a fare 'sto discorso? ***[soprattutto se ti riferisci ai prezzi del software d'importazione per un sistema disponibile solo in Giappone]*** Ai tempi del Megadrive le copie pirata quasi non esistevano o erano rarissime, eppure i prezzi non sono mai scesi. Stessa cosa dicasi per la PlayStation: all'inizio la pirateria era inesistente e per assurdo i prezzi erano PIU' alti... il che direi che rende poco convincente il discorso "maggiore pirateria, prezzi più alti". ***[PlayStation non era ancora abbastanza diffusa da giustificare un ritocco del prezzo del software. Tutto qui]*** Il secondo motivo della mia lettera è l'integrazione sociale, e la lettera del nostro amico Anonimo è molto significativa... c'è una parte di me a cui piace stare tutto il giorno in casa, a leggere *manga*, guardare *anime*, videogiocare ed ascoltare musica. Soprattutto da piccolo, era questa la mia vita: timido, poco interessante, forse anche brutto. Ma, ragazzi, questa cosa non può durare per tutta la vita. Ci sono milioni di persone fuori casa nostra, che aspettano solo di conoscerci... non ci vuole mica tanto a migliorarsi un po', a sconfiggere la timidezza. Si possono fare una caterva di brutte figure, ma prima o poi va bene, è una cosa ovvia. L'importante è non scoraggiarsi, non farlo assolutamente. Retorica? ***[della peggiore specie;-)]***

Tommaso "Manga" Pugliese
Caporedattore di X.G@ME
http://www.mirabella.peoples.it/~tpuglies/index.htm

Ho smesso di dire la mia sul tema pirateria sullo scorso numero di* PlayGround *e non mi farò trascinare nuovamente nella mischia. Lascio pertanto alle parole di Corrado Buonanno (consigliere delegato di SCEI) il compito di aggiungere qualche dato al dibattito: "*benché le PlayStation installate stiano per varcare la soglia del milione, Sony Computer Entertainment Italia continua a vendere circa 130.000 copie dei Top Title. Le stesse che si vendevano quando il numero di console installate non superava le 400.000 unità. Evidentemente un problema c'è*". Ora, ognuno dica la sua e faccia come gli pare. Del resto è così che si fa in Italia. Avanti il prossimo...

Caro Morfeus,
seguo da tempo le innumerevoli discussioni sulla pirateria che affollano la posta e, dopo la lettura sul numero di novembre della *e-mail* di Giorgio Barbareschi, sento il bisogno di esprimere la mia amarezza. In particolare mi ha colpito il pensiero di Giorgio quando sostiene che la sua situazione economica non gli permette di comprare più di un gioco ogni tre mesi. E lui cosa fa? Ruba. E' una parola grossa, però credo che rappresenti la realtà. Proviamo a cambiare l'ordine degli addendi e vediamo che il risultato non cambia: prima mi potevo permettere una cena al ristorante ogni tre mesi, adesso dopo che ho mangiato scappo, così se non mi è piaciuta la cena non devo pagare per il "pacco". In questo modo posso cenare fuori tutte le sere (fino a quando non mi beccano). Io sono sicuro che Giorgio non farebbe mai una cosa del genere perché ritiene che non pagare il conto al ristorante costituisca reato, oltre a non essere moralmente e socialmente accettabile. La domanda che dobbiamo porci quindi è: perché queste persone non si rendono conto che copiando *software* commettono un reato uguale a non pagare il conto in trattoria? Secondo me il concetto di diritto di autore, di opera dell'ingegno, di marchio, sono relativamente nuovi per il cittadino italiano, il quale non riesce ad associarvi il concetto di proprietà (nel senso che appartengano a qualcuno in particolare che debba essere remunerato per lo sforzo economico compiuto per realizzare l'opera). Questo però non basta a spiegare il fenomeno. Va inoltre considerata la storica furbizia dell'italiano medio. Quindi copiare *software* è diventato di uso comune come non pagare le tasse, il biglietto sull'autobus o scroccare telefonate private dall'ufficio. La differenza tra i due aspetti diventa importante se si pensa ad una loro soluzione. Nel primo caso, col passare del tempo, la maggior educazione e l'assimilazione dei nuovi concetti dovrebbero portare ad un miglioramento della situazione. Per quanto riguarda invece la trasformazione dell'italiano "furbo medio" in un "cittadino europeo medio" ho paura che sia in alto mare. Lo scritto di Giorgio inoltre mi fa paura quando leggo che "...in questo modo posso avere tutti i giochi che voglio...". Forse nessuno gli ha spiegato che a questo mondo non si può avere tutto ciò che si vuole. Ciascuno di noi dovrebbe avere ciò che può permettersi o che si merita. Cosa pensa, che se uno guadagna due milioni al mese senza risparmi in banca e vuole una Ferrari possa rubarla in un parcheggio? E che nel caso in cui tutti facciano così, diventi accettabile? Quando sostituiamo a questa regola base il concetto espresso da Giorgio, secondo me compiamo un atto di supremo egoismo (oltre che illegale). Tutto questo, con le dovute proporzioni, mi ricorda quel giovane del nord-Italia che ha ucciso i genitori a sprangate con due amici per prendere i loro soldi e comperare dei vestiti... (e non venitemi a dire che aveva giocato troppo a ***Resident Evil***, altrimenti apriamo un altro tavolo molto interessante di discussione). Saluti.

Antonio Ciarlo
Via email

Ciao Morpheus,
ti sto scrivendo da un antico computer dell'università di Udine che non sarei autorizzato ad utilizzare, ma passiamo pure oltre. Vorrei innanzitutto rispondere alla provocazione (o almeno spero sia tale) che Didimo ha lanciato sull'ultimo **PlayGround** nel quale sostiene che i bei giochi per computer a 8 o 16 bit siano stati 5 o 6 in tutto. Essendo stato un possessore di C64 prima ed Amiga poi, vorrei difendere queste due grandissime macchine del passato. Insomma, su C64 ho giocato a tante schifezze, ma ha sicuramente avuto la sua buona dose di capolavori; vogliamo cominciare con i *platform*? ***Creatures*** e ***Myth*** erano grandiosi, ma ***Turrican 1*** e ***2*** erano veramente pazzeschi con la loro commistione di *platform*, sparatutto ed esplorazione. Credo di aver rigiocato raramente a capolavori di giocabilità simili su altre piattaforme, altro che ***Tomb Raider***! Inutile parlare poi di ***Impossible Mission*** e del suo seguito. Ma passando ad esempio ai giochi sportivi, che mi dite dei vari multievento della Epyx, di ***Emlyn Huges*** (si scrive così?) ***[quasi, manca la seconda "h" in* Hughes*] Soccer*** o ancora di ***Micropose Soccer***? E sto solo elencando quelli che mi vengono in mente sul momento e sicuramente sto dimenticando titoli fondamentali! Vorrei solo aggiungere i vari ***International Karate*** (non ho mai capito quanti fossero) ***[due,* IK *e il sequel* IK+*]*** e quello stranissimo titolo che era ***Forbidden Forest***, qualcuno se lo ricorda? Ok passiamo all'Amiga con un rapido elenco: di nuovo ***Turrican1*** e ***2*** (il ***3*** non l'ho mai visto) e ***Myth***, quindi aggiungerei i giochi di Team17 e molti di quelli Psygnosis, inoltre ***Lionheart, Disposable Hero***, ***Kick Off*** e l'immenso ***Sensible Soccer***. Dopo questo sfogo da giocatore di vecchia data, ecco una bella frase che prima o poi qualcuno doveva dire: ***TEKKEN 3*** FA SCHIFO! Finiamola di definirlo un capolavoro, come può esserlo un picchiaduro con tutte le *combo* precalcolate? Al videogiocatore non rimane che imparare a premere dei tasti in sequenza e rimanere a guardare esaltato delle sequenze di animazioni già immagazzinate nella memoria della sua PlayStation. Però, che bel concetto di giocabilità! Io torno a giocare a ***Super Street Fighter 2 Turbo*** (ancora il migliore) e a ***Tobal 2*** che almeno è un vero picchiaduro 3D, altro che schivate laterali. Infine, vorrei esprimere il mio pensiero sulla pirateria: secondo me la pirateria come la conosciamo noi è destinata a scomparire nel giro di qualche anno, perché con una maggiore diffusione dei videogiochi e l'innalzamento degli standard tecnologici verrà a comparire lo stesso sistema che per ora riguarda solo l'industria musicale ***[ti riferisci forse ad un improbabile "sistema" videoludico definitivo o a un "sistema" di mercato?]***: tutti compreranno originale il *software* a cui terranno particolarmente, mentre si faranno in casa la copia del gioco carino dell'amico. Naturalmente affinché avvenga questo (che, diciamolo, con-

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727

TITOLI PLAYSTATION PAL

ACTUA GOLF 3	L. 99.000
ACTUA POOL	L. 95.000
ACTUA SOCCER 3	L. 95.000
APOCALYPSE	L. 99.000
ATLANTIS	L. 95.000
BABY UNIVERSE	L. 59.000
BLASTO	L. 69.000
BOMBERMAN WORLD	L. 69.000
BREATH OF FIRE 3	L. 95.000
BUST A GROVE + PORTA CD	L. 89.000
BUST A MOVE 3DX	L. 85.000
C&C RETALIATION	L. 95.000
CARDINAL SYN	L. 89.000
COLONY WARS 2	L. 95.000
COMMAND & CONQUER	L. 49.000
COOL BOARDER 3 + PORTA CD	L. 89.000
CRASH BANDICOOT	L. 49.000
CRASH BANDICOOT 3	L. 89.000
CROC	L. 59.000
FATE TO BLACK	L. 49.000
FELONY 11/79	L. 49.000
FIFA SOCCER 99	L. 89.000
FORMULA 1	L. 49.000
FORMULA 1 98	L. 89.000
GEX 3D	L. 75.000
GRAN TURISMO	L. 89.000
GTA	L. 55.000
HERCULES (DISNEY)	L. 49.000
LIBERO GRANDE + PORTA CD	L. 89.000
MEDIEVIL	L. 95.000
MISTER DOMINO	L. 89.000
MORTAL KOMBAT TRIOLOGY	L. 55.000
MOTO RACER 2	L. 95.000
NBA LIVE 99	L. 95.000
ODDWORLD ABE'S EXODUS	L. 99.000
ODDWORLD ABE'S ODIS.	L. 55.000
PAX CORPUS	L. 49.000
PITFALL 3D	L. 79.000
POPULOUS	L. 95.000
RESIDENT EVIL	L. 49.000
SOVIET STRIKE	L. 49.000
SPYRO THE DRAGON	L. 89.000
TEKKEN 2	L. 49.000
TEKKEN 3	L. 95.000
TEST DRIVE 4X4	L. 99.000
TEST DRIVE 5	L. 95.000
TIME CRISIS	L. 49.000
TOCA TOURING CAR 2	L. 99.000
TOMB RAIDER 3	L. 99.000
TOPOLINO (DISNEY)	L. 49.000
VICTORY BOXING 2	L. 95.000
WILD ARMS italiano	L. 75.000
WRECKIN CREW	L. 49.000

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY italiano	L. 99.000
ASCII GRIP	L. 55.000
CAVO ANTENNA RF-UNIT	L. 29.000
CAVO ESTENSIONE JOYPAD	L. 15.000
CAVO SCART	L. 29.000
JOYPAD DUAL SHOCK	L. 55.000
JOYPAD NO ORIG. COLOR	L. 25.000
JOYPAD ORIG.	L. 35.000
MOUSE + TAPPETINO	L. 65.000
PISTOLA NAMCO G-CON 45	L. 79.000
RESIDENT EVIL PAD	L. 69.000
SCORPION GUN universale	L.79.000
VOLANTE + PEDALIERA	L. 109.000
PORTA CD ORIG.	L.25.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI	L.65.000
MEMORY CARD ORIG.	L. 35.000
MEMORY CARD NO ORIG.	L.25.000

TITOLI PLAYSTATION USA / JAPAN

activision games usa	L. 109.000
brave fencer musashi usa	L. 129.000
bushido blade 2 usa	L. 119.000
contra adventur usa	L. 119.000
crash bandicoot 3 usa	L. 119.000
darkstalker 3 usa	tel.
dragon seeds usa	L. 119.000
exciting bass jap	L. 139.000
kagero usa	L. 119.000
macross v-fx jap	L. 109.000
mega man legend usa	L. 119.000
metal gear solid usa	L. 135.000
parasite eve usa	L. 135.000
rally cross 2 usa	L. 119.000
rally de africa jap	L. 139.000
ridge racer 4 jap	tel.
rival schools usa	L. 119.000
rouge trip usa	L. 119.000
silhouette mirage jap	L. 119.000
smash court tennis jap	L. 139.000
street figter zero 3 jap	tel.
superman usa	tel.
t'ai - fu usa	L. 119.000
twist and metal 3 usa	L. 119.000
vampire savior ex plus jap	L. 139.000
xenogear usa	L. 119.000

sony playstation + dual shock
L. 245.000

SPEDIZIONI CON CORRIERE / EXECUTIVE CONSEGNA 24/48 ORE
PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE / NOVITA' SETTIMANALI
DA TUTTO IL MONDO / VENDITA PER CORRISPONDENZA

I PREZZI RIPORTATI IN QUESTA PAGINA SONO PER LA VENDITA
PER CORRISPONDENZA

DA NOI TROVI SOLO SOFTWARE ORIGINALE

HALLOWEEN GAMES AUGURA UN BUON NATALE
E UN FELICE ANNO NUOVO A TUTTI!!

verrebbe un po' a tutti) sarà necessaria la collaborazione delle *software house* che dovranno abbassare i prezzi in modo da spingere un maggior numero di giocatori a comprare originale. Beh, con questo ho davvero finito, quindi vi saluto ed aggiungo i complimenti per l'ottimo lavoro che svolge tutta la redazione.
Adios!
Daniele Stroppolo
Via email

E' quasi commovente l'affetto dimostrato dai videogiocatori europei verso i computer a 8 e 16-bit commercializzati da Commodore negli anni ottanta. SPC non può che condividere questo amore ed essere fiera della formidabile memoria storica dei suoi lettori (anche se sorprende la latitanza di titoli come* Carrier Command, Damocles *o* Dungeon Master *nell'elenco dei capolavori nominati in difesa dei sistemi di cui sopra). Se* Tekken 3 *"fa schifo" cosa dovremmo dire di* Bio Freaks *o* Toshinden 3*? Sei libero di preferire* Tobal 2 *a* Tekken 3*, ma definire quest'ultimo una schifezza appare oltremodo ingiusto nonché poco obiettivo.
Non è chiaro perché la diffusione del* videogame *avrebbe come conseguenza la scomparsa della pirateria. E' pacifico che la circolazione di copie contraffatte aumenta con la diffusione del sistema che ne è vittima e viceversa. Un ritocco verso il basso del prezzo del* software *potrebbe limitare il fenomeno (forse), ma non estirparlo totalmente (di certo). Il pirata vanterà sempre un margine di guadagno enorme rispetto alle* software house*, pertanto potrà contrastare la "concorrenza" con gli opportuni ritocchi del caso.

Caro Morpheus,
Non so proprio come ringraziarti per l'onore e l'incommensurabile gioia che mi hai donato degnando di attenzione la mia missiva, ma la provocazione della Giuliana ha suscitato veramente in me qualcosa, non fosse altro che per la felicità provata ogni qualvolta una voce femminile approda a riviste che hanno storicamente una matrice maschile per il *target* di utenza che di fatto acquisiscono e che non rivestono, al contrario, per il gentil sesso, la dovuta attenzione. Sarà colpa del pragmatismo femminile? Bah, non so. Forse bisognerebbe indagare più nel profondo ciò che Alessandro Apreda intende quando dice che "il *sense of wonder* che tanto si cerca nel *retrogaming* lo trascina ancora". Hai proprio ragione quando dici che l'epoca pre-massificazione non deve essere scollegata dal normale processo evolutivo del *videogame*, ed in ciò io ti sono solidale. Per chi appartiene a quella fetta di utenti del mercato videoludico che hanno vissuto in modo molto lato quel processo, con tutte le pertinenze del caso, non è facile scollegarsi dalla melanconia che esso si tira dietro. In tutto ciò non vedo niente di male se a tale melanconia segue quell'impulso vitale e contestualizzante che ci conduce a vedere cosa ci riserverà il domani, fuori e dentro casa. Reputo, inoltre, degno di lode il fatto che i guru del settore si sentano investiti di responsabilità verso le nuove generazioni e sensibili verso problemi vecchi e nuovi. In fondo le rubriche come quella dedicata al *retrogaming* che altro scopo hanno, oltre a quello meramente informativo, se non di indirizzare i neofiti verso la ricerca culturale dei valori e degli sforzi che presiedono al retroterra dell'intrattenimento elettronico. Cos'è, in fondo, un team di sviluppo se non un gruppo di amici affiatati che collaborano al fine del raggiungimento di un comune obiettivo. La ricerca del passato evidenzia la voglia di curiosità del *retrogamer* nel voler vivere, anche se in modo mediato, le atmosfere, il superamento dei limiti, le persone che si celano dietro le etichette anonime ed impersonali, dietro le denominazioni di quei team. In quest'ottica l'utente si sente più vicino alla fase della ideazione e della produzione piuttosto che del consumo e quando esercita quest'ultima facoltà si sente parte di quel processo di sviluppo di cui sopra. Insomma, per molti il videogioco è un'opera d'arte di largo consumo anziché un prodotto fine a se stesso. Per tale motivo un caloroso saluto va anche a Didimo. Adesso, però, devo lasciarvi perché ho lasciato in pausa una partita ad ***Attack of the mutant camels***.
Enzo Iammarino.
Via email

Ciao Marcello,
ti scrivo per chiederti perché sulla rivista, che è la migliore del settore, non affrontate, con una apposita rubrica, l'emulazione della PlayStation. Non lo potete fare? E' *warez*? Problemi con le Rom non ce ne dovrebbero essere: infatti, per la prima volta, per utilizzare l'emulatore sono necessari i supporti fisici (che poi questi siano copiabili o copiati non è colpa di chi ha fatto l'emulatore o di chi ne parla). Certo, potreste essere forse accusati dalla Sony di invitare a non comprare l'*hardware* da lei prodotto (e ora che vi hanno permesso di fare la rivista coi demo, non sarebbe una mossa strategicamente intelligente) ***[non dovrebbe esserci alcun problema neanche da questo punto di vista dato che gli introiti di Sony derivano dalla vendita del software non dell'hardware]***. Ma parlare dell'evoluzione di questo emulatore (mi riferisco al ***PSEmu Pro*** o il ***Bleem***) mi sembra comunque doveroso e legittimo e d'altronde lo fanno tutti i siti di emulazione sulla rete (quelli puliti senza Roms, non gli *Warez*) senza incorrere nelle ire dell'IDSA ***[Interactive Digital Software Association, a cui si deve il ritiro delle Rom dai numerosi siti dedicati all'emulazione di piattaforme a 8 e 16bit,* Dave's classics *incluso]***. Inoltre mi sento in dovere di sottolineare l'operato di questi tre programmatori, Tratax, Duddie e Kazzuya e del collaboratore Lemmy perché hanno realizzato un gran bel pezzo di *software* ***[geniale la ricompilazione dinamica impiegata in* PSEmu*]***. Io mi chiedo come fanno ***Alien Trilogy*** e ***Tekken 3*** ad andare a 40 *fps* sul mio Pentium II 233 overcloccato a 292 MHz con Voodoo 1 (non certo un mostro di potenza), quando ***Quake 2*** ed ***Unreal*** (di certo più complessi, ma anche nativi per PC) non raggiungono tali valori, anzi scattano. E poi col supporto 3Dfx tutti i giochi con cui ho giocato (ho avuto la Play per 2 anni, sino alla scorsa estate) hanno riacquistato nuova vita. Certo il sonoro lascia molto a desiderare e manca la compatibilità, ma la situazione è destinata ad evolvere rapidamente (già l'MDEC di GT con i nuovi *plug-in* è perfetto) e credo che l'emulazione sarà perfetta entro 6 mesi, quando la Play sarà ancora probabilmente al vertice delle vendite e nessuno potrà sottacere l'esistenza del ***PSEmu Pro***, anzi sarà di moda usarlo e sarete voi ad averne parlato in anticipo. Inutile dire che nella rubrica, anche una sola pagina, si daranno informazioni sulle versioni disponibili, sulla compatibilità, sui requisiti *hardware*, sui progetti futuri del team e si ospiteranno interviste esclusive con i tre fantastici programmatori. Bye,
Kias.
Via email

Nel corso dell'ultimo* MacWorld Expo *svoltosi a San Francisco, la software house statunitense Connectix (autrice degli utility di sistema* Ram Doubler *e* Speed Doubler *per piattaforme Macintosh), ha presentato* Virtual Game Station*, il primo emulatore commerciale di PlayStation. Disponibile al prezzo di 49 dollari per Mac G3,* VGS *non ha ancora incontrato alcuna resistenza da parte dei legali di Sony Computer Entertainment. La notizia rappresenta un segnale di una svolta sostanziale. Da semplice fenomeno* underground*, l'emulazione delle piattaforme contemporanee (tra cui anche Nintendo 64) diventa oggetto di produzioni* mainstream*. Programmi come* PSEmu Pro*,* Psyke *e il fresco di codice* Bleem*, già si contendono la palma del miglior emulatore di PlayStation per PC. Aspetto decisamente interessante dal punto di vista legale è che questi emulatori leggono direttamente i CD originali PlayStation inseriti nel lettore CD-Rom del PC (meglio se SCSI a quanto sembra) e pertanto dovrebbero schivare agevolmente ogni accusa in merito ad eventuali infrazioni dei diritti d'autore sul* software*. Sul BIOS dell'*hardware*, invece, la questione legale è ancora da chiarire.* SPC *segue da diverso tempo l'evoluzione dei* PSX Emulator *e non mancherà di dedicarvi uno speciale non appena avrà sufficienti informazioni da divulgare a riguardo. Una rubrica mensile dedicata appare eccessiva, ma non improbabile. Stiamo considerando tutte le ipotesi fattibili. Stay tuned!

Volevo dire qualche cosa sulla Namco. Io amo sparare (con le pistole digitali) e la Namco, come sapete, è la leader in questo campo grazie a giochi come ***Point Blank, Gun Barl, Time Crisis [per la cronaca, Namco ha recentemente annunciato lo sviluppo di* Gun Barl 2*]***, ma non sono affatto soddisfatto della sua politica per gli accessori. Perché dovremmo essere schiavi dell'avida politica della Namco riguardo le periferiche compatibili per i suoi giochi? Sto parlando della *G-Con*, l'unica pistola compatibile e (ma guarda!!!) prodotta dalla Namco. Ora, vorrei sapere perché dovrei comprarmi un'altra pistola per giocare a quei giochi. Se ogni casa vendesse per i propri giochi l'unica pistola compatibile, ci dovremmo fare un'armeria!
Riccardo Di Roberto
rickdiro@mix.it

Namco probabilmente risponderebbe sottolineando la maggior precisione ed efficacia della sua G-Con 45 rispetto alle altre periferiche similari prodotte da aziende minori specializzate nell'accessoristica per i sistemi d'intrattenimento elettronico domestici. In tutta sincerità, sarebbe difficile darle torto considerando che fino ad oggi* SPC *non ha visto una sola* light gun *migliore di quella prodotta da Namco (né uno* shooter *migliore di quelli sviluppati da Nakamura Manufacturing Co.). E' altresì evidente che l'incompatibilità con gli* shooter *extra-Namco costituisce un forte handicap alla diffusione della periferica, un handicap che penalizza tanto i consumatori quanto Namco stessa. La soluzione? L'ideale sarebbe una* light gun *universale prodotta da Sony e venduta come unica periferica ufficiale compatibile con tutti gli* shooter *esistenti, ma, forse a causa della scarsa diffusione del genere ludico in questione, quest'eventualità appare piuttosto remota.

Rugrats™

ALLA RICERCA DI REPTAR

Prossimamente sugli Schermi

NICKELODEON

rugratsmovie.com

of Viacom International Inc. Created by Klasky Csupo, Ltd.
THQ and the THQ logo are trademarks of THQ Inc. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PlayStation

3D

THQ

www.thq.com

FAQ

SPEDITE I VOSTRI QUESITI A:
FAQ - SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 39 - 20091 BRESSO (MI)
OPPURE TRAMITE E-MAIL A:
morfeus@tin.it

Sono un 35enne, appassionato di informatica e videogiochi dai tempi del C64, ora gioco sul PC. Sono però intenzionato ad acquistare una PlayStation con cui giocare insieme a mio figlio che ha 7 anni. Muovendomi nel mare del mondo delle console mi sono perso in quanto ci sono un mucchio di opzioni, accessori e chi più ne ha ne metta (forse perché a 35 anni si è già matusa in confronto ai ragazzini di 15, sigh...). Quindi ti chiedo gentilmente se puoi fare un po' di luce per noi poveri cristi che ci accostiamo per la prima volta a questo mondo. Ho sentito parlare di versioni europee, giapponesi, americane, giochi che funzionano solo su un tipo o su di un altro, *memory card* che non si capisce a cosa servono (almeno per noi), modifiche di *chip*, Action Replay ecc ecc. Visto che non sono a digiuno di informatica (sono *system* e *network administrator* nella ditta in cui lavoro), gradirei una spiegazione chiara ed esauriente delle cose sopracitate (spero non due righe in croce).Mi scuso sin d'ora con gli altri lettori che diranno, ma guarda questo, da che mondo arriva, non sa nulla e chiede cose trite e ritrite che tutti sappiamo. Anzi se qualcuno gentile fosse in vena di aiutarmi può scrivermi, lo ringrazio anticipatamente sin d'ora.
Grazie mille.
Aurelio Quaia
quaia.a@laben.it

LA ACTION REPLAY È ORMAI UNA PERIFERICA ESTREMAMENTE DIFFUSA FRA I POSSESSORI DI PLAYSTATION E UN VERO E PROPRIO MUST PER CHI VUOLE FINIRE I GIOCHI SENZA "SBATTERSI" PARTICOLARMENTE. (VEDI LETTERA DI AURELIO QUAIA).

Le tre versioni di PlayStation (giapponese, americana ed europea) sono fra loro incompatibili nel senso che il **software** *commercializzato nei rispettivi paesi funziona unicamente sulle console delle rispettive nazionalità. La versione giapponese di* **Tekken 3**, *ad esempio, gira solo su PlayStation nipponiche. La modifica di cui hai sentito parlare permette di bypassare l'incompatibilità di cui sopra, inserendo nella circuiteria di PlayStation un particolare* **chip** *capace di "mascherare" la vera nazionalità della console e consentendo quindi la fruizione di tutto il software importato (ad esempio* **Tekken 3** *JAP su console europea). Inutile sottolineare che l'installazione del chip invalida la garanzia Sony. Le* **memory card** *non sono altro che dei supporti fisici per la memorizzazione dei dati di gioco (partite salvate, record, opzioni, i replay di* **Gran Turismo** *e quant'altro). Ogni* **memory card** *contiene una sorta di EPROM riscrivibile non soggetta alla volatilità della memoria Ram di Playstation. Ogni gioco occupa in media un blocco di memoria (dei 15 disponibili in ogni* **memory card** *ufficiale Sony). L'Action Replay, infine, è un particolare nonché diffusissimo aggeggio non ufficiale Sony collegabile a PlayStation attraverso la porta parallela posta nella parte posteriore della console. Inserendo opportuni codici alfanumerici nell'Action Replay (all'accensione di PlayStation un'apposita schermata consente di farlo e di memorizzarli per impieghi futuri) è possibile abilitare vari trucchi tipo vite infinite, armi infinite e quant'altro. Per maggiori informazioni in proposito ti consiglio di visitare il sito* **www.datel.co.uk**. *Nella speranza di aver chiarito parte dei tuoi dubbi, ti saluto.*

Ciao Morpheus, ti scrivo per porti alcune domande:
1. Ho letto le recensioni di *Fluid* e di *Music*, ma non capisco quale tra i due sia il migliore. Puoi darmi un consiglio?
2. Quando vedremo *Colin McRae Rally 2*?
3. Alla luce delle prime indiscrezioni sulla PlayStation 2000 credete sia superiore al Dreamcast?
4. Vorrei un gioco di tennis decente per la PlayStation. Devo aspettare o ne esiste qualcuno?
5. Quanto costerà PocketStation? Vale la pena acquistarla?
6. Ho letto di un *overclock* che porta la Play da 66.7 a 95 MHz, è vero? Se sì i giochi 3D girano più veloci?
Grazie a tutti per lo spazio concessomi. Alla prossima!
Daniele "Brightblade" Biondi
Via e-mail

1. **Music**.
2. Codemasters è già al lavoro sul seguito del miglior **rally simulator** *per PlayStation, ma di info più specifiche, per ora, neanche l'ombra.*
3. Difficile dirlo al momento.
4. Se non ti disturba il look fumettoso, ti consiglio **Smash Court 2** *di Namco (recensito da Igor Berzi sul numero scorso di* **SPC**. *Globale: 87%).*
5. Poco più di una **memory card**, *spero. 70mila lire mi sembra una cifra attendibile (considerato che in Giappone costa 3.000 Yen, circa 40mila lire), ma dovremo aspettare fino alla prossima estate per saperlo con certezza.*
6. **SPC** *ha potuto provare direttamente l'***overclock** *di PlayStation, e da una prima analisi sembra funzionare a dovere. La modifica comporta l'inserimento di un piccolo circuito integrato all'interno della console, disattivabile all'occorrenza a mezzo interruttore esterno. Dai un'occhiata al sito* **www.hardstore.com** *(o telefona al numero 0471/884826) per maggiori info.* **SPC** *non si assume comunque alcuna responsabilità sugli effetti nefasti che l'***overclock** *potrebbe avere sulla console (leggi surriscaldamento). E' comunque certo che trattasi di "pacco-totale-non-ci-cascate-sono-tutte-fesserie-messe-in-giro-da-pazzoidi" la notizia che Sony starebbe per lanciare PlayStation 1.5, una versione upgradata dell'attuale 32-bit equipaggiata con più memoria Ram, un lettore CD 8X e nuovi effetti grafici. "Ma per favore!" (fonte Sony Europe).*

Caro Morpheus, volevo porti delle domande:
1. Hai qualche notizia su *Tekken 4* e se uscirà per PlayStation 1 o 2?
2. Ho da poco comprato *Ridge Racer Type 4*: sapresti dirmi qualche trucchetto?
3. Potresti spiegarmi cosa sono i *NURBS*?
4. Posseggo (oltre alla PlayStation, come avrai già capito) un Pentium 2 a 350 Mhz con 64 Mb di memoria e con scheda video Intel 740 a 8 Mb AGP, la grafica dei giochi che posso ottenere è superiore a quella della PlayStation? Quale scheda acceleratrice mi consigli?
Grazie di tutto e ciao.
MAX
Via e-mail

1. Di certo **Tekken 3** *non sarà l'ultimo della serie ed è probabile che Namco stia quantomeno buttando giù un abbozzo del quarto episodio, ma nulla è noto in merito all'hardware supportato.*
2. Accelera e cammina.
3. I **NURBS** *(acronimo di* **Non Uniform Rationalized B-Spline***) rappresentano un'alternativa ai poligoni nella realizzazione di oggetti tridimensionali. Si basano sull'impiego di particolari formule matematiche capaci di generare superfici curvilinee estremamente morbide e definite. Se normalmente una mela tridimensionale è composta da una moltitudine di sfaccettature triangolari, una mela realizzata con i* **NURBS** *appare perfettamente rotonda in quanto generata dall'intreccio di più curve.*
4. Vuoi mettere? La grafica degli attuali giochi PC supera addirittura quella dei titoli per Nintendo 64 soprattutto con una bella scheda acceleratrice 3dfx Voodoo 2. Occhio che a marzo esce Katmai (aka Pentium 3) e che la Voodoo 3 è prevista per fine anno. Si prospettano performance da capogiro tipo 7.000.000 (settemilioni) di poligoni al secondo. Wow!

Buongiorno Morfeus, mi chiamo Antonello ed ho appena acquistato il mio primo numero di **SPC**, quello di dicembre. I miei complimenti. Ampio spazio alle recensioni, un buon numero di dettagli tecnici (che mi sono sempre piaciuti nonostante non sia un addetto ai lavori nè voglia diventarlo) ed un modello di comunicazione finalmente

serio che mi permette di leggere gli articoli senza dovermi sciroppare le "esilaranti battute" che si trovano su altre riviste del settore e che nulla centrano con recensioni etc. Dopo i complimenti, due brevi domande: ho acquistato da poco la PlayStation e già leggo della PlayStation 2 o 2000; mi ritrovo con una console che tra un annetto sarà da buttare? Che cos'è la PocketStation (è la stessa cosa del *PDA* Sony?). A cosa serve e dove si trova?
Ti ringrazio e ti saluto
Antonello
Via e-mail

Be' considera che PlayStation è sul mercato da quasi cinque anni ed è ormai sufficientemente obsoleta da denunciare tutti i suoi limiti. Non temere comunque, PlayStation 2 non arriverà in Europa prima del 2001 e fino ad allora potrai contare su un supporto software eccellente (quantitativamente almeno) e su una softeca davvero vasta. PocketStation è proprio il PDA *Sony di cui tanto si parla. E' disponibile in Giappone dal 23 gennaio al prezzo di 3mila Yen (40mila lire circa). Funziona*

come una memory card *(da 15 blocchi), ma monta un processore RISC a 32-bit capace di disegnare sul minuscolo schermo LCD (32*32 pixel) grafica rudimentale di tipo tamagotchiano o poco più. Non a caso* PocketStation *permette di allevare i Chocobo di* Final Fantasy VIII*, scambiare le vetture di* RRT4 *con altri utenti via porta di comunicazione a raggi infrarossi, e giocare a minigiochi di vario genere scaricabili dai games PlayStation che lo supportano. Per maggiori info ti consiglio di reperire il numero di novembre di* SPC *e fiondarti fra le pagine della rubrica* Big in Japan *dove l'ottimo Diego Cortese ha scritto un illuminante articolo in proposito.*

(SOPRA) UNA TOP-MODEL COMPLETAMENTE NUDA E IN ATTEGGIAMENTO EQUIVOCO POSA CON UN ESEMPLARE DI POCKET-STATION: NELLA FOTO UN PARTICOLARE DELLA MANO DELLA RAGAZZA CON IL PDA SONY.

Ciao a tutta la redazione di SPC, siete i migliori! Passiamo alle domande:
1. Pubblicherete una soluzione di *MGS*?
2. Quella di *Tomb Raider 3*?
3. Quando esce il *PDA*?
4. Uscirà *Parasite Eve* PAL?
5. Se secondo voi il chip per la PlayStation 2000 è già pronto (**PlayWorld** n°54), allora il successore della PlayStation è praticamente ultimato?
Ferdinando Pastrello
Via email

1. Non qui, ma con ogni probabilità su PowerStation
2. Idem
3. Fine anno.
4. Lo aspettate ancora? Secondo me non esce più.
5. Sony ha dichiarato che lo sviluppo del nuovo hardware è in corso. Appuntamento al Tokyo Game Show *primaverile per saperne di più.*

Salve Marcello, come butta? Per te ho solo due domande veloci veloci che spero pubblicherai:
1. Che fine ha fatto la rece di *Premier Manager '98*?
2. Che fine ha fatto MBF?
Ciao a tutta la reda by
Destiny
Via email

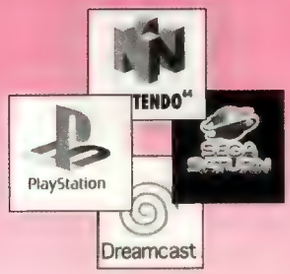
1. Mi comunicano dalla regia che la recensione di Premier Manager '98 *si è persa nei meandri di qualche hard disk redazionale. Un'ottima simulazione manageriale comunque. Probabilmente la migliore, seconda solo al suo seguito,* Premier Manager '99*, disponibile in Europa da metà gennaio. Fra le novità segnaliamo un rinnovato aspetto estetico ed una migliore interfaccia di controllo, la possibilità di ampliare la capienza dello stadio per aumentare le entrate, nuove tattiche di gioco ed altro ancora. Per ulteriori info check* www.premier-manager.com.
2. Al momento è superimpegnato nel servizio civile e nella stesura della tesi di laurea in Scienze delle Comunicazioni. E' mio grande desiderio pubblicare quest'ultima sui prossimi numeri di SPC *visto che analizzerà un tema decisamente pertinente ai videogiochi (segreto;-)). Stay tuned!*

NIGHTMARE GAMES SERVIZIO RIVENDITORI

IMPORTAZIONE E DISTRIBUZIONE VIDEO GIOCHI ED ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLE.

SERVIZIO NOVITÀ

CHIAMATE PER RICEVERE IL NOSTRO LISTINO RIVENDITORI OPPURE CONTATTATE IL NOSTRO AGENTE (PER LA TOSCANA) PER RICEVERE UNA SUA VISITA E TOCCARE CON MANO I NOSTRI PRODOTTI.



DISPONIBILE INOLTRE CONTRATTO FRANCHISING

SERVIZIO CASH AND CARRY

NIGHTMARE GAMES
Via del Can Bianco, 19
Pistoia

CONSOLE GAMES
Via Enpolese, 162
Monsummano Terme (Pt)

VIDEO CIAK
Via Veneto, 12 - Livorno

VIDEO & SOUND
Via Malta 14/14A
Livorno

GAME OVER
Via Romana, 45/C
Arezzo

ELECTRONIC MANIA
Via Vittorio Veneto, 26
Lucca

OPPURE VENITECI A TROVARE NEI NOSTRI PUNTI VENDITA O IN QUELLI DEI NOSTRI CLIENTI

Playworld

Breaking the news from the PlayStation World

SPORT *NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING* ● ***PUZZLE*** *GLOVER* ● ***AZIONE*** *CARMAGEDDON PLAYSTATION* ● ***RACING*** *RALLY CROSS 2* ● ***ACTION ADVENTURE*** *URBAN CHAOS* ● ***SPARATUTTO*** *UPRISING X*

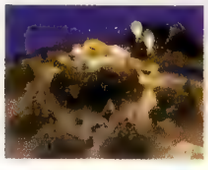
No Fear Downhill Mountain *Biking*

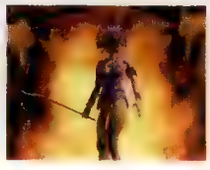
NO FEAR *SEMBRA EFFETTIVAMENTE UN PASSO INDIETRO PER CODEMASTERS, DOPO GLI ECCELLENTI* TOCA 2 *E* COLIN MCRAE RALLY. *FORSE LA POLITICA DI APPOGGIARSI MAGGIORMENTE A TEAM DI SVILUPPO ESTERNI NON È DEL TUTTO INDICATA PER LA SOFTCO BRITANNICA...*

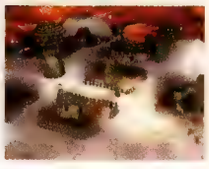
CODEMASTERS APPRODA AL GENERE DEGLI SPORT ESTREMI CON NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING. Dopo aver costruito la sua formidabile reputazione con prodotti come *TOCA Touring Car 1* e *2* e *Colin McRae Rally*, Codemasters sembra concedersi alla sperimentazione di simulazioni sportive alternative, nella speranza di inaugurare una nuova linea produttiva incentrata sulle pratiche agonistiche all'aria aperta. Sviluppato dal team svedese UDS (autore di *Ignition* per PC) sotto l'attenta supervisione dei ragazzi di Codemasters, ***No Fear Downhill Mountain Biking*** promette una fedele riproduzione dello sport estremo su due ruote grazie all'adozione di *routine* comportamentali non dissimili per livello di verosimiglianza a quanto Codemasters ha saputo offrire fino ad oggi. Al pari dei tradizionali *racing simulator*, ***No Fear*** offre la possibilità di apportare sostanziali ritocchi alle *mountain bike* virtuali al fine di adattarle alle differenti condizioni del terreno. Nel corso della gara il giocatore dovrà vedersela con 15 contendenti al podio e dare il meglio di sé nel domare il proprio mezzo a due ruote mentre sfreccia a folle velocità lungo pendii, vallate, ruscelli, zone rocciose e viottoli di piccoli villaggi rurali. Le competizioni si svolgono quindi su tracciati di vario genere e di varia ostilità morfologica: ne sono previsti 10 ambientati in altrettante locazioni internazionali, dal deserto del Marocco ai vulcani del Giappone. Un sistema di danneggiamento in tempo reale promette ripercussioni sulla manovrabilità del mezzo e sulla prestanza del suo pilota. Le modalità di gioco previste includono tutti gli stereotipi del genere, dal campionato al *time trial* passando per l'irrinunciabile *two player mode* via *split screen*. In qualità di simulazione sportiva, ***No Fear Downhill Mountain Biking*** è principalmente indirizzato verso un target d'utenza specifico, appassionato e particolarmente attratto dalle licenze. Quella relativa al marchio No Fear (rinomato fornitore di equipaggiamenti per gli sport estremi) è stata acquistata proprio per questo, per fornire al reparto *marketing* un altisonante richiamo su cui montare la campagna promozionale del gioco.

Populous The Beginning

E' PREVISTA ANCHE PER PLAYSTATION LA TERZA EDIZIONE DELLO STRATEGICO DI PETER MOLYNEUX CHE NEL 1989 INAUGURÒ IL GENERE DEI GOD SIMULATOR. Al pari del mitico ***Populous, The Beginning*** prevede l'investitura del giocatore del ruolo di una divinità destinata a contendere con la sua nemesi il dominio del pianeta. In qualità di entità suprema onnipresente, sarà possibile edificare o distruggere interi villaggi, manipolare la morfologia della terra, scatenare uragani, piogge di fuoco e tempeste sulle abitazioni dei fedeli alla divinità antagonista. Il tutto per garantire lo sviluppo e assicurarsi la devozione del popolo virtuale che si è chiamati a gestire. Dalla sua crescita e dal suo livello di prosperità dipenderà, infatti, la potenza delle magie invocabili dal Dio che li governa. Dopo il *forfait* di Molyneux dalla *softco* Bullfrog (responsabile di questo ***Populous: The Beginning***) da lui stesso fondata, molti ritengono che buona parte della creatività e del genio alla base dei numerosi strategici di successo pubblicati in passato (l'ultimo è stato ***Dungeon Keeper***) sia andata irrimediabilmente perduta.La nuova edizione di ***Populous***, nella sua quasi pedissequa riproposizione del *gameplay* della versione '89, non sembra in grado di dimostrare il contrario. E' altresì vero che gli utenti PlayStation non mancheranno di apprezzare un prodotto che nel panorama generale della softeca Sony appare sufficientemente innovativo da meritare attenzione.







Silent Hill

L'AVVENTURA HORROR DI KONAMI, SILENT HILL, verrà commercializzata il 25 febbraio sui mercati di Giappone e America contemporaneamente. Dopo *Resident Evil 2* di Capcom, questo di *Silent Hill* rappresenta il secondo lancio intercontinentale di un titolo PlayStation. Anche stavolta l'Europa dovrà attendere il suo turno.

SCPH-7501

IL 23 GENNAIO SCORSO SONY HA INIZIATO LA DISTRIBUZIONE DEI NUOVI MODELLI SCPH-7501 DI PLAYSTATION. La nuova circuiteria presenta particolari "gusci" anti-pirateria pressofusi sulla scheda madre. Il loro scopo è impedire l'accesso ai collegamenti necessari per l'installazione dei *Mod-Chip*. Intanto, sempre il 23 gennaio, il prezzo della console Sony è calato di altri 1800 Yen in Giappone, passando da 16.800 Yen a 15.000 Yen tondi tondi.

Il bug di TOCA 2

COME PROMESSO NELL'EDITORIALE DEL MESE SCORSO, Codemasters ha reso pubblici i codici di accesso necessari per superare il blocco causato dal baco digitale presente in *TOCA 2*: digitando BIGLEY si guadagna l'accesso a tutti i tracciati di gioco, mentre con MECHANIC si sbloccano tutte le vetture segrete.

SUPER ABBONAMENTO

SUPER RISPARMIO

SUPER OROLOGIO

Abbonati a Superconsole Playstation®, solo L. 57.000 per avere 11 numeri della rivista e in più, compreso nel prezzo, un fantastico orologio in titanio VAGARY.

L'orologio ti verrà spedito solo dopo aver ricevuto l'attestazione di pagamento dell'abbonamento.

L'operazione è valida fino ad esaurimento scorte

ATTIVAZIONE IMMEDIATA. Inviando via fax al numero 02/66526300 copia della cartolina e del versamento in c/c postale o del pagamento con carta di credito, il tuo abbonamento sarà attivato immediatamente. Grazie a questo canale preferenziale, riceverai in modo tempestivo la tua copia di Superconsole Playstation.

SICUREZZA DI RICEVERE TUTTI I NUMERI. Se per cause dipendenti e non dipendenti da Gruppo Editoriale Futura non dovessi ricevere uno o più numeri di Superconsole Playstation, niente paura: basta chiamare il nostro Servizio Clienti tel. 02/66526213 (dalle 9.00 alle 12.30 dal lunedì al venerdì). Il Servizio Clienti provvederà immediatamente a rispedire copia della rivista.

Cognome.....Nome.....

indirizzo.....num.....cap.....

città.....prov. .....tel.....

Desidero abbonarmi a Superconsole Playstation per un anno (11 numeri) allo speciale prezzo di lire 57.000 che pagherò:

- con bollettino postale intestato a Gruppo Editoriale Futura S.p.A. numero c/c 38805206 causale del versamento abbonamento a Superconsole Playstation per 11 numeri
- con carta di credito: O American Express O Carta SI O Visa

numero completo di carta di credito _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

data di scadenza _ _/ _ _

nome e cognome del titolare della carta .....

firma del titolare della carta .....

Desidero ricevere: O orologio da uomo O orologio da donna

Autorizza l'invio al suo recapito, in futuro, di ulteriori informazioni sui prodotti, sulle offerte o su altre iniziative del Gruppo Editoriale Futura ?

O si O no Firma .....

NON AFFRANCARE

Affrancatura a carico del destinatario da addebitarsi sul conto di credito speciale n° 9615 presso l'agenzia P.T. Bresso (Aut. N. F/253761/ASP/SMC del 03/02/1997 filiale di Milano)

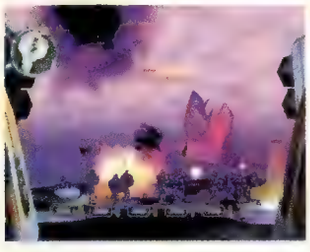
GRUPPO EDITORIALE FUTURA S.p.A.

SUPER PLAYSTATION

CASELLA POSTALE 88
20091 BRESSO (MI)

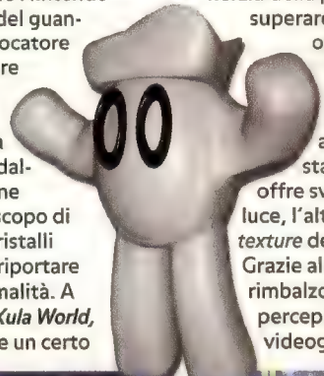
Uprising X

LA CATEGORIA DEGLI SPARATUTTO IN SOGGETTIVA SI APPRESTA AD ACCOGLIERE UN NUOVO ESPONENTE EMIGRATO DAL SETTORE PC. Sebbene spogliato della gloria estetica offerta dal supporto di una scheda 3Dfx, ***Uprising X*** sembra sfruttare l'*hardware* Playstation con sufficiente dignità da far passare in secondo piano l'impoverimento visivo. Il caos e l'azione frenetica delle battaglie (ricche di esplosioni e talvolta con più di 20 veicoli su schermo contemporaneamente) offrono il loro contributo in questo senso. Al comando di un sofisticato mezzo corazzato, il Wraith, il giocatore dovrà attraversare una serie di zone da combattimento e affrontare le ostili creature galattiche ivi residenti. Sebbene principalmente blastatorio, il *modus operandi* di ***Uprising X*** prevede anche la pianificazione di tattiche di guerra mirate ad organizzare e dirigere l'azione congiunta di diverse unità di supporto quali la fanteria robotizzata, i bombardieri o altri carri armati. L'interessante connubio fra lo strategico e lo sparatutto all'origine di ***Uprising X*** è riuscito a convincere gli esigentissimi utenti PC e appare pertanto ipotizzabile un successo ancor maggiore in seno all'utenza Sony. Appuntamento a quest'estate per il verdetto di SPC.



Glover

A SEGUITO DI UN IMPRUDENTE ESERCIZIO DI MAGIA ESTREMA, UN MAGO PAZZOIDE FINISCE TRASFORMATO IN UNA STATUA, MENTRE I SUOI GUANTI PRENDONO VITA CONTENDENDOSI UN CRISTALLO MAGICO TRAMUTATOSI IN UN PALLONE DA SPIAGGIA GIALLO E ROSSO. Questa, in sintesi, la bizzarra vicenda alla base di ***Glover***, un nuovo *platform-puzzle game* per PlayStation già commercializzato in versione Nintendo 64. Nel ruolo del guanto buono, il giocatore dovrà trascinare il pallone da spiaggia attraverso una serie di livelli dall'ambientazione variabile allo scopo di recuperare i cristalli necessari per riportare tutto alla normalità. A differenza di ***Kula World***, ***Glover*** richiede un certo periodo di pratica finalizzato all'apprendimento delle manovre utili a gestire e domare i realistici movimenti della palla e condurla con successo attraverso i vari livelli di gioco. Alcune magie offriranno la possibilità di alterare il peso e l'inerzia della palla al fine di superare determinati ostacoli e nemici. Dal punto di vista grafico ***Glover*** sembra all'altezza degli standard attuali ed offre svariati effetti di luce, l'alta risoluzione e *texture* dettagliatissime. Grazie al *Dual Shock* ogni rimbalzo potrà essere percepito dal palmo del videogiocatore.



Niente SoulCalibur?

DAL MONDO DEL RUMORE E DEL GOSSIP DIGITALE INTERNETTIANO arriva la notizia che Sophitia ed il resto dei lottatori di ***Soul Calibur*** (seguito dell'acclamato picchiaduro Namco ***Soul Edge*** *aka* ***Soul Blade*** in Europa) sono destinati a duellare su un sistema di intrattenimento elettronico diverso da PlayStation. Al momento di andare in stampa Namco of Japan non ha diffuso alcuna smentita in merito al cambio di rotta. *"Non possiamo confermare nulla circa un'eventuale conversione di* ***Soul Calibur*** *per PlayStation"* è stata la raccapricciante dichiarazione di un portavoce di Namco USA interpellato in proposito. Pare, infine, che anche la conversione dello *shooter* con *light gun* ***Time Crisis 2*** rischierebbe un cambio di rotta verso console non-Sony.

DVD o MiniDisc?

SECONDO IL SETTIMANALE MCV (THE MARKET FOR HOME COMPUTING & VIDEOGAMES) fondato da Stuart Dinsey, ex-direttore di *CTW* (*Computer Trade Weekly*), le divisioni americana ed europea di Sony Computer Entertainment starebbero premendo per l'adozione del formato MiniDisc al posto del DVD come *storage medium* per la prossima console Sony. A differenza del DVD, sostengono SCEE e SCEA, il MiniDisc limiterebbe notevolmente il rischio della contraffazione del *software* e, in virtù della sua caratteristica di riscrivibilità, fornirebbe un valido supporto ad una eventuale predisposizione ad Internet. Sebbene condivisibile da questo punto di vista, la scelta di adottare il formato MiniDisc (fino ad oggi impiegato in campo musicale), limiterebbe a 140MB la capacità di memoria massima impiegabile dai prodotti *software* della prossima generazione (contro i 640MB del CD-Rom e i 17 GigaByte del DVD). Sempre dalle pagine di *MCV* apprendiamo che PlayStation 2 sarebbe in grado di disegnare 6 milioni di poligoni al secondo (contro i 3 milioni di poligoni triangolari di Dreamcast) e supporterebbe la tessellatura in tempo reale (tecnica di renderizzazione tridimensionale impiegata via *software* da ***Messiah*** di Shiny).

BIT WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL.039/2720499

PLAYSTATION GIOCHIJAP/USA
PLAYSTATION UNIVERSALE L.309.000

AIRGUITES TEL
ALL S.ROBOT WAR TEL
AZURE DREAMS L.119.000
BASS LANDING TEL
BEAT MANIA L.129.000
BLACK BASS W/B. MARTIN TEL
BLOODY ROAR 2 TEL
BOMBERMAN 4 TEL
BRAVE FENCER M. USA TEL
BREATH OF FIRE 3 L.119.000
CAPCOM GENER. II TEL
CAPITAN TSUBASA J L.139.000
COOL BORDERS 3 TEL
CRISIS BEAT L.99.000
DRAGON BALL Z I L.85.000
DRAGON BALL Z 2 L.85.000
DRAGON BALL GT L.85.000
EVANGELION L.119.000
EINHANDER L.69.000
FINAL FANTASY TACT. L.109.000
FINAL FANTASY 8 TEL
GOEMON GAMBARE TEL
GRAN STREAM SAGA USA TEL
GUNDAMPERFECTIYEAL.99.000
LAST BLADE SNK TEL
LUNAR SILVERSTAR STORYTEL
LUPIN 3 L.99.000
KARTIA TEL.- -------
KING OF FIGHTERS 97 L.129.000
JAPAN PRO WRESTLING 3TEL
YUNA FINAL EDITION L.139.000
XENOGEAR USA TEL
X-MEN VS STREET FIGHT. TEL
MACROSS L.99.000
MARVELS.HEROSVSST.FIGHTE
METAL GEAR SOLID USA TEL
METAL SLUG TEL
PARASSITE EVE USA L.129.900
PLANET ISKANDAL TEL
POP'N' MUSIC TEL
POCKET FIGHTER L.99.000
RIVAL SCHOOLS TEL
ROBOT WAR SHOOT. L.139.000
ROBOT WAR 5 L.99.000
R-TYPE DELTA TEL
SAGA FRONTIER L.109.000
SAILOR MOON L.129.900
SILENT HILL TEL
SLAYER'S ROYAL II TEL
STREET FIGHTER ZERO 3 TEL
STRYKER 1945 II TEL
SUPERMAN TEL
TEKKEN 3 L.69.000
THUNDER FORCE V L.129.000
TOBAL 2 L.139.000
TRICKYS SLIDER CAPCOM TEL
VANPIRE SAVIOR EX TEL
WILD 9 USA TEL

GIOCHI JAP/USA

CAPCOM GEN. 5 TEL
MOB. SUITE GUNDAM CHARS COUNTERATTACKTEL
MOBILES.GUNDAM1.0 L.89
2D FIGHTING TEL
EHRGAIZ TEL
DESTREGA L.129.000
GUYFARD TEL
GUNBULLET II TEL
KI FIGHT.ILLUS. 98 TEL
MACROSS VFX 2 TEL
MOTO RACER 2 L.99.000
MOMOTARO STORY TEL
NEW CENTURY ROBOT
RALLY DEAFRICAL.129.000
RIDGE RACER 4 TEL
S.ROBOT WAR F TEL
STREET FIGHTER ZERO 3
TALES OF DESTINY USA
TALES OF FANTSIA TEL

NEO GEO PORTAT.

GIOCHI PAL

ACE COMBAT 2 L.79.000
BREATH OF FIRE 3 TEL
CASTLEVANIA L.79.900
COMMAND&CONQ.L.49.00
CHRASH BANDICOOT L.49.
CHRASH BANDIC. 2 L.89.00
CHRASH BANDIC. 3 TEL
C. MCREE RALLY L.89.000
F1 98 TEL
FIFA 99 L.89.000
HEART OF DARKNESS L.69
ISS98 L.79.000
LEGACY OF KANE L.55.000
LOADED L.39.900
MOTO RACER 2 L.89.000
NEWMAN HAAS R. L.67.000
ODDWORLD 2 TEL
POINT BLANK L.75.000
ROAD RUSH 3D L.69.000
SENS. SOCCER 2000 TEL
STREET FIGHTER COLL.
SKULL MONKEYS L.65.000
S.PUZZLEFIGHTER2T.L.57
TEKKEN 2 L.47.000
TEST DRIVE 4 L.65.000
TOCA TOURING CAR 2
TOMB RAIDER 3 TEL
TOMMY MAKKINEN L.69

SUPER ACTION REPLY:
PERMETTE DI VEDERE TUTTI I GIOCHI USA/JAP ED ALTRI SU PLAYSTATION PAL. L.59.000

GIOCHI PAL USATI
I GIOCHI USATI CAMBIANO TUTTI I GIORNI, TELEFONA PER LA LISTAGIORNALIERA.
MERCATINO DELL'USATO
VALUTAZIONI RITIRO USATO:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.7.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.10.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.15.000
GIOCHI PAL ANNO 98 L.20.000

GIOCHI USATI D'OCCASIONE:
GIOCHI PAL ANNO 95 L.19.000
GIOCHI PAL ANNO 96 L.25.000
GIOCHI PAL ANNO 97 L.29.000
GIOCHI PAL ANNO98L.39.000
GIOCHI PAL ANNO99L.45.000

ACCESSORI
ACTION REPLY L.49.900
CAVO RGB SCART L.19.900
JOYPAD COMP. L.22.000
JOYPAD TURBO L.29.000
MEMORY CAR 15B COMP. L.18.000
MEMORY CARD 120 BLOCCHI L.38.000
MEMORY CARD 360 BLOCCHI L.49.000
CAVO LINK L.29.000
PAD DUAL SCHOCK L.49.900
PISTOLA CON RINCULO L.49.900
VOLANTE+PED. L.129.000

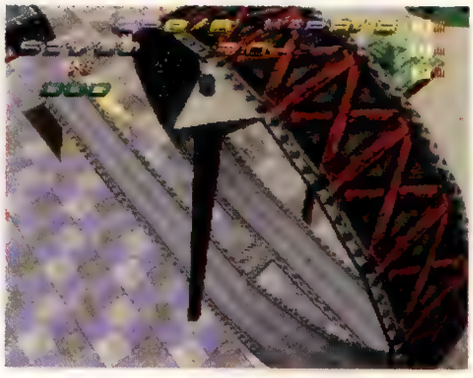
MODIFICAUNIVERSALE USA/JAP/EURO+CAVO RGB L.70.000
VIDEO CD CARD L.149.000
VIDEO CD DI TUTTI I CARTONI GIAPPONESI
VIDEO CD CARTONI JAP L.29/49
SI EFFETTUANO RIPARAZIONI SU TUTTE LE CONSOLE

The Final Countdown begins!

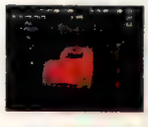
SQUARESOFT HA CONFERMATO PER L'11 FEBBRAIO LA DATA DI COMMERCIALIZZAZIONE DI* FINAL FANTASY VIII *IN GIAPPONE. L'OTTAVO APPUNTAMENTO CON LA SAGA DI* FINAL FANTASY *VERRÀ VENDUTO AL PREZZO DI 7.800 YEN E ALLOGGERÀ SU BEN 4 CD-ROM. A proposito, Squaresoft ha annunciato di aver stretto un accordo con la cantante pop asiatica Faye Wong. Dietro un ricco compenso in denaro (si parla di milioni di dollari), la numero uno delle pop star televisive con gli occhi a mandorla, addolcirà con la propria voce la canzone introduttiva di ***Final Fantasy VIII***. *Eyes On Me*, questo il titolo del brano, sarà presente in due versioni: quella cantata e quella strumentale in veste di *BGM* (BackGround Music). Un aggiornamento su ***Final Fantasy VIII*** che si rispetti non può mancare di fornire ulteriori informazioni sull'impiego di *PocketStation* ed è pertanto concludendo che annunciamo la possibilità di scaricare il *mini-game* ***Odekake Chocobo RPG*** dal CD-Rom al *PDA* Sony. Ai comandi del famoso pennuto Square, il giocatore dovrà combattere una serie di mostri, collezionare oggetti e guadagnare esperienza incontro dopo incontro. Con buona probabilità, gli Exp. Point acquisiti sul display a cristalli liquidi di *PocketStation* potranno essere impiegati in ***Final Fantasy VIII***.

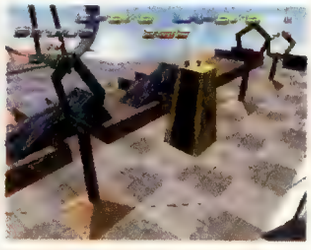
Carmageddon PlayStation

HA SPOPOLATO SUI GIORNALI, È STATO PROTAGONISTA DI NUMEROSI SERVIZI TELEGIORNALISTICI, HA INNESCATO PER L'ENNESIMA VOLTA L'ASSILLANTE DEMONIZZAZIONE DEL VIDEOGIOCO COME STRUMENTO DI PERVERSIONE O COME ISTIGATORE ALLA VIOLENZA. Parliamo di ***Carmageddon***, parliamo di un gioco dove investire civili non è mai stato così divertente. La versione PlayStation (ribattezzata con dubbia originalità ***Carmageddon PlayStation***) susciterà probabilmente una nuova ondata di polemiche tant'è che Sony s'è subito assicurata l'impegno di Jon Court (capo del team interno SCi al lavoro sul progetto) nel garantire che ogni versione di ***Carmageddon*** PlayStation venga opportunamente "ritoccata" nel rispetto delle normative vigenti nei vari paesi in cui verrà commercializzata. "*E' molto probabile che esisteranno differenti versioni di* ***Carmageddon PlayStation***" ha dichiarato Jon. Nel bene o nel male, l'edizione console del discusso *driving game* di SCi (per la prima volta codificato da SCi stessa e non da Stainless Software, autori delle versioni PC) presenterà diverse migliorie ed implementazioni rispetto a quella PC. Nuovi tracciati, nuove vetture e nuove tipologie di missioni (tipo investire tutti i pedoni del livello entro due minuti. Wow! Edificante!) sono infatti previsti, insieme al supporto dei più comuni orpelli grafici concessi dall'hardware Sony, come trasparenze, effetti di luce e particellari. La commercializzazione di ***Carmageddon PlayStation*** in Europa è prevista per il mese di aprile.



A DIFFERENZA DELLA VERSIONE PC DEL PRIMO* CARMAGEDDON, *INVERO ABBASTANZA NOIOSA, ORA SCi HA RIPOSTO MAGGIORE IMPORTANZA NELLA GUIDA VERA E PROPRIA.





PlayStation 2

SULLE PAGINE DI UN QUOTIDIANO NIPPONICO, il presidente di Hudson Soft ha dichiarato che la data di commercializzazione di PlayStation 2 è prevista entro l'anno corrente e che l'*hardware* del sistema Sony sarà capace di renderizzare in tempo reale e ad altissima risoluzione, effetti grafici paragonabili a quelli del film *Terminator 2* di Cameron.

Rally Masters

DOPO IL DELUDENTE RACING GAME* MOTORHEAD *PER PC E PLAYSTATION, GLI SVILUPPATORI SVEDESI DIGITAL ILLUSIONS TENTANO DI RISALIRE LA CHINA COL LORO NUOVO SIMULATORE DI GUIDA,* RALLY MASTERS.** Sebbene Gremlin (produttore del progetto) non abbia diffuso ancora nulla in merito alle caratteristiche ludiche e strutturali di ***Rally Masters, non è difficile prevedere una meccanica di gioco di stampo *arcade* impreziosita dalle meraviglie grafiche e dall'alta velocità di animazione che già a loro tempo posero ***Motorhead*** e Digital Illusions all'attenzione della stampa specializzata. Sarà interessante vedere come il team svedese affronterà le problematiche derivanti dalla resa comportamentale delle vetture da rally, di certo più complesse, da questo punto di vista, rispetto ai bolidi futuristici incollati all'asfalto protagonisti di ***Motorhead***. Le foto che vedete sono tratte dalla versione PC di ***Rally Masters***. Previsto per metà anno.

Industry News

PSYGNOSIS: UNA BUONA E UNA BRUTTA NOTIZIA

PRIMA QUELLA BRUTTA. CONTINUA L'OPERAZIONE DI RIORGANIZZAZIONE STRUTTURALE DI PSYGNOSIS. Con la chiusura degli uffici di Manchester e il licenziamento di circa 70 impiegati, la *softco* britannica ha intrapreso una campagna di "recupero dei fondi necessari per garantirsi un futuro brillante come *software house*" (vedi **PlayWorld** 53) basata sul taglio delle spese superflue. "*Abbiamo constatato che i costi operativi necessari per la gestione di due uffici distanti quindici miglia l'uno dall'altro non sono più sostenibili*" è stata la motivazione adotta da Gary Johnson, *managing director* di Psygnosis, per giustificare l'ultimo taglio operato alla struttura produttiva della *software house* di Liverpool: la chiusura degli uffici di San Francisco. "*Nei nostri altri cinque centri di sviluppo abbiamo una forte concentrazione di progetti e quindi spese di gestione più efficienti*" ha quindi proseguito Johnson, concludendo poi con la consueta tiritera esaltata in merito ai titoli in cantiere (***Drakan***, ***Metal Fatigue***, ***Hired Guns*** per PC e ***Motocross Madness*** per PlayStation). Insieme alla chiusura degli uffici di San Francisco, vanno a casa circa 20 dipendenti. I restanti membri dello staff (circa 12 persone) sono stati rilocati negli studios di Foster City (a 15 miglia di distanza da San Francisco appunto) già vittime di alcuni tagli al personale. Passando alla buona nuova, pochi giorni dopo l'addio a San Francisco, Psygnosis ha annunciato d'aver stretto un accordo con Activision per la distribuzione dei propri prodotti nel Nord America. I termini dell'intesa prevedono il supporto di Activision per due anni e l'obbligo per Psygnosis di apporre il logo della *softco* statunitense sui suoi *games*. I portavoce delle rispettive società hanno espresso ottimismo e profonda fiducia nelle prospettive di espansione di Psygnosis e Activision nel Nord America. Anche qui, la conclusione dei rispettivi comunicati sfiora i più alti livelli di delirio da esaltazione...

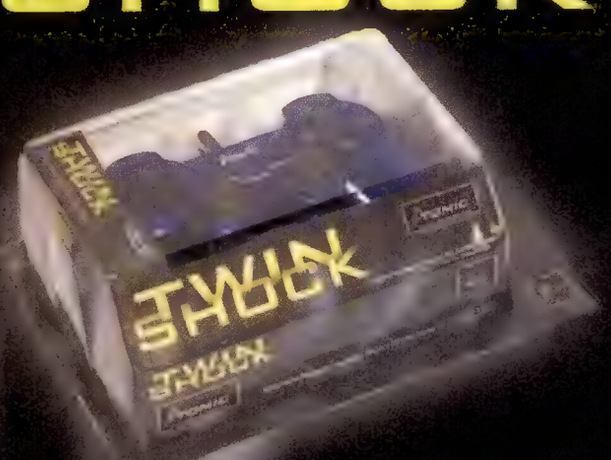
INVASIONE DI VIBRAZIONI

ACCESSORIES

DUAL PLAYSTICK

- 8 STICK INTERCAMBIABILI
- IDEALE PER OGNI TIPO DI GIOCO:ARCADE,GUIDA, E SPECIALMENTE PER PICCHIADURO
- COMPATIBILE TWIN SHOCK
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

TWIN SHOCK



- JOYPAD ANALOGICO VIBRANTE
- 2 MOTORI VIBRANTI
- COMPATIBILE DUALSHOCK™
- DISPONIBILE IN VARI COLORI

ATOMIC ACCESSORIES

www.atomic-accessories.com

D+ INTERNATIONAL

DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

Urban Chaos

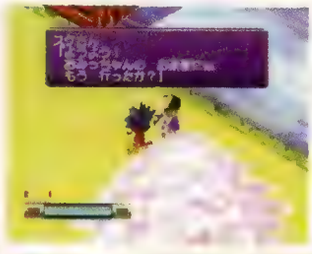
POTREBBE ESSERE DEFINITO COME UN INCROCIO FRA* TOMB RAIDER *E* TENCHU, *IL NUOVO* ACTION ADVENTURE *DI EIDOS PER PLAYSTATION.
L'ambientazione di ***Urban Chaos*** riflette le paure e le angosce suscitate dall'incombenza del nuovo millennio come preludio all'armageddon, al giorno del giudizio, alla fine del mondo. Come il titolo suggerisce, le scenografie di ***Urban Chaos*** propongono un ricco ambiente urbano, interamente esplorabile anche in altezza. Al pari di ***Tenchu***, infatti, la protagonista di ***Urban Chaos*** (non avevo ancora detto che era una "lei"? Sarà che con EIDOS si tende a darlo per scontato) dovrà praticare l'arte del ninja metropolitano ed attaccare i propri avversari di sorpresa, meglio se alle spalle e senza fare troppo rumore. Quale punto di vista migliore di un tetto, quindi, per analizzare i comportamenti delle vittime designate e pianificare le strategie d'attacco di conseguenza? E ancora. L'ambiente esplorabile in ***Urban Chaos*** non si estende solo verso l'orizzonte e il cielo, ma anche sottoterra, nelle fogne per la precisione (non è noto se EIDOS stia pensando all'ipotesi di consentire attacchi a sorpresa dai tombini) o nelle reti della metropolitana. La mappa della zona di gioco posta nella parte bassa dello schermo trova quindi giustificazione come provvidenziale deterrente al disorientamento. Con ***Urban Chaos*** EIDOS spera di ampliare il panorama di offerte nel campo degli *action adventure* in terza persona. L'adozione di elementi *stealth* incastonati in una meccanica di gioco alla ***Tomb Raider***, potrebbe soffiare sufficiente aria fresca nel genere da incoraggiarne lo sviluppo concettuale. Uscita: estate 1999.

Metal Gear Toys

***E' UFFICIALE. LA MCFARLANE TOYS (NOTA PER GLI OTTIMI MODELLI IN PLASTICA ISPIRATI AL FUMETTO SPAWN IDEATO DALLO STESSO MCFARLANE) REALIZZERÀ E DISTRIBUIRÀ NEGLI STATES DURANTE IL MESE DI FEBBRAIO LA LINEA DI* ACTION FIGURE *RELATIVE AL MEGA-HIT* METAL GEAR SOLID.
Otto i modelli previsti per il lancio: Solid Snake, Liquid Snake, Meryl Silverburgh, Vulcan Raven (equipaggiato col famoso quanto possente super mitragliatore), Sniper Wolf (con lupacchiotto siberiano), Ninja (completo di due armi intercambiabili), Revolver Ocelot (la cui confezione include due revolver 45 ed una pedana trasformabile all'occorrenza in un tavolo da tortura) e Psycho Mantis (con tanto di sfera energetica trasparente). La linea di ***Metal Gear Solid*** verrà distribuita in Italia da *Cosmic Comics* (**www.cosmicomics.it** - Tel. 0524/571920) già distributore delle sopracitate *action figure* di Spawn.

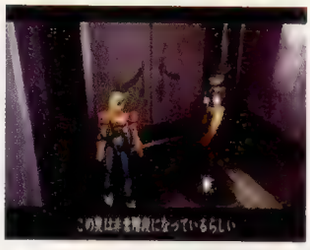
Goemon

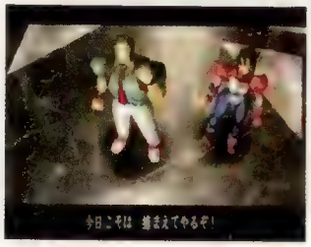
DOVENDO SCEGLIERE UN NOME CHE IDENTIFICHI IL PERFETTO CONNUBIO FRA IL GENERE DEGLI* ACTION GAME *E IL RPG, GOEMON È CERTAMENTE UNO DEI PRIMI A VENIRE IN MENTE. Il piccolo ninja protagonista del nuovo action-RPG di Konami, approda per la prima volta sul sistema a 32-bit di Sony. Dopo il successo della prima versione per Super NES, il ninja mistico più truccato della storia è parso defilarsi silenziosamente dal panorama videoludico a causa di una serie di seguiti sotto tono, l'ultimo dei quali è stato avvistato su Nintendo 64 qualche mese fa. Caratterizzato da una meccanica di gioco eclettica, dove l'azione principale s'intreccia con diversi sotto-giochi e l'esplorazione dei livelli è resa avvincente dall'esigenza di superare enigmi di vario genere, ***Goemon*** sembra offrire sufficiente profondità di gioco da risaltare come una mosca bianca nel marasma di produzioni mediocri per la console Sony. Nella speranza che con la versione PlayStation Konami riesca a dimostrare di aver imparato qualcosa dagli errori commessi in passato, SPC non può che incrociare le dita e rimandare ad una recensione di prossima pubblicazione (la commercializzazione di ***Goemon*** in Giappone è prevista per marzo) il suo parere in proposito.



Hard Edge

***E' IN ARRIVO DA SUNSOFT* HARD EDGE, *UN NUOVO* ACTION ADVENTURE *PER PLAYSTATION NATO DALL'ONDA TRENDISTA PRODOTTA DA* RESIDENT EVIL 2 *GIÀ ISPIRATRICE DI* SILENT HILL. Poco, o meglio nulla è noto circa le caratteristiche di gioco, ma, a giudicare dalle immagini, non sembra allontanarsi troppo da un'impostazione capcomiana. Può essere un pregio. Maggiori info su uno dei prossimi numeri di SPC.

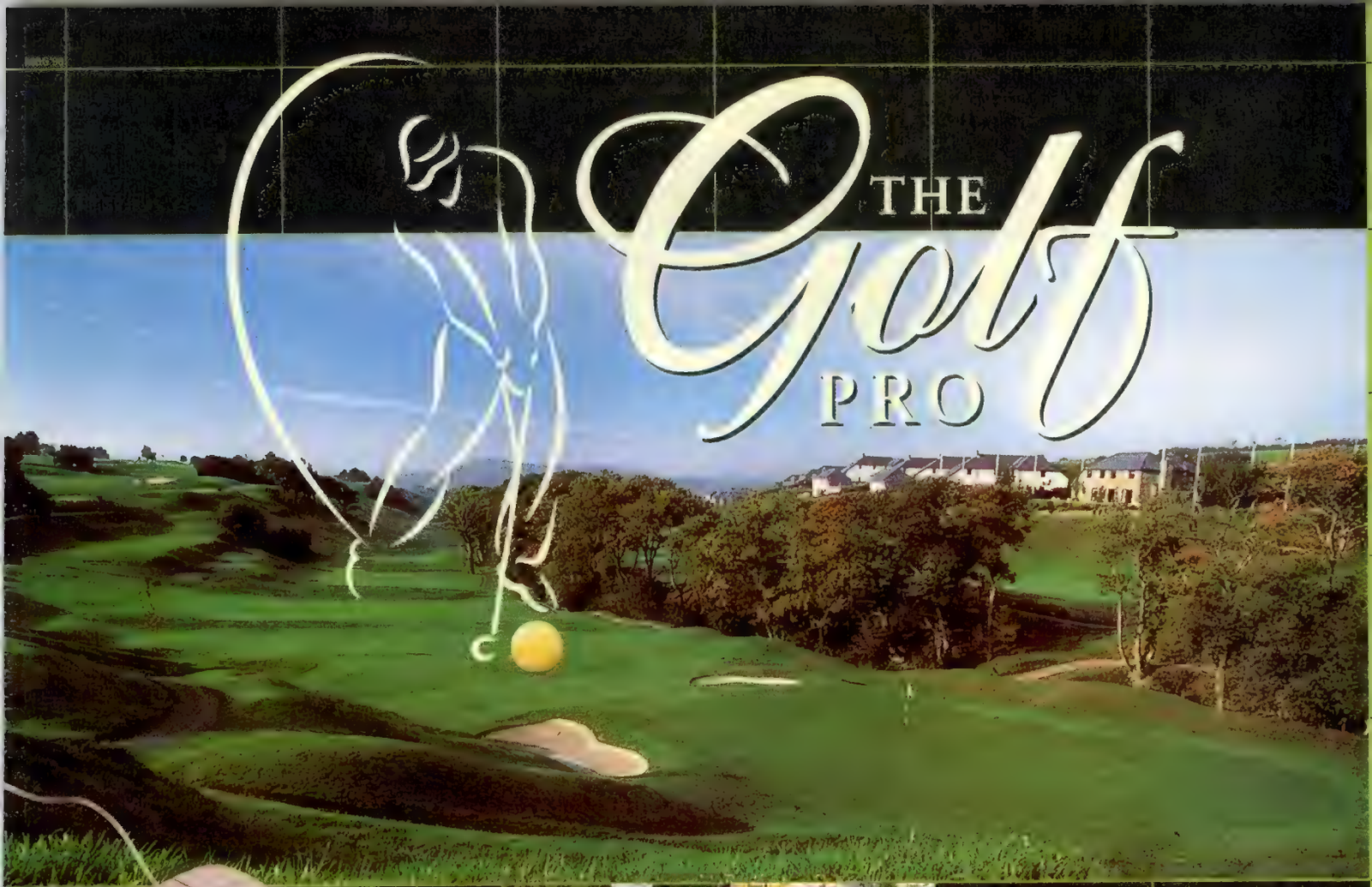




Sony ritira la protezione

ANNUNCIATO SUL NUMERO SCORSO DI* PLAYWORLD, *IL NUOVO SISTEMA DI PROTEZIONE DEL SOFTWARE PLAYSTATION ESCOGITATO DA SONY, NON FUNZIONA.
O meglio, funziona male ed è pertanto stato ritirato dal mercato. A quanto pare, i modelli SCPH-1001 e SCPH-1002 di Playstation non riuscirebbero a leggere le copie originali di ***Poporogue*** e ***IQ Final***, i primi due giochi ad essere stati "equipaggiati" con la nuova protezione. Entrambi i titoli verranno ricommercializzati a breve senza protezione alcuna.

THE Golf PRO



Con il rivoluzionario MOUSE DRIVE. (solo per versione PC)

Controllo totale del tiro.

Opzioni complete per più giocatori con possibilità di giocare via Internet o modem.

FORNITORE UFFICIALE AC MILAN

PlayStation PAL

PC CD ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

empire INTERACTIVE

www.empire.co.uk

ALLENATI SUI GREEN MIGLIORI DEL MONDO.

Esibisciti su due campi da golf di classe mondiale: il St. Mellion International in Cornovaglia e l'Hilton Head National nella Carolina del Sud. Il terreno è scorrevole e dettagliato, il green è curato, la grafica realistica. Giocherai in compagnia di uno dei più garndi golfisti di ogni tempo: Gary Player. Migliorati con i suoi consigli.

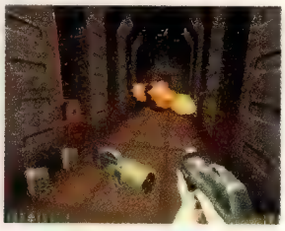
- Per la prima volta si dispone di un solo swing che mima ogni tiro di golf.
- Possibilità di trovarsi sempre nella posizione corretta per effettuare il tiro in qualsiasi condizione sia il terreno.
- Cronaca tipo TV che segue l'azione.

Cidiverte ITALIA

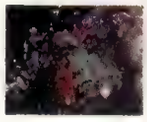
al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

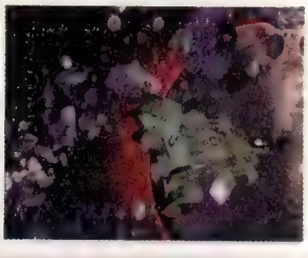


Quake 2

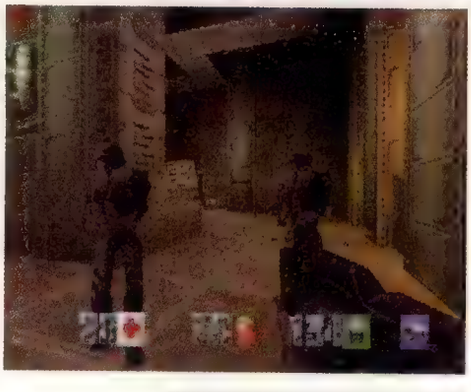


Sono ormai trascorsi eoni dalla commercializzazione di *Quake 2* per PC.

Da allora, la piattaforma tecnologica più irrequieta del panorama videoludico terrestre ha cambiato pelle, o meglio, ha cambiato gli organi interni. I PC odierni non sono gli stessi PC su cui girava *Quake 2* anni fa; lo dimostrano ***Unreal, Half-Life, Requiem, Heretic 2*** e tutto il *software* ludico pensato per le ultime schede acceleratrici, dei veri e propri mostri di potenza computazionale, capaci di farti spendere 400mila lire ogni nove mesi o giù di lì. PlayStation, invece, è rimasta tale e quale a com'era cinque anni fa. Un modesto 32-bit, con due modestissimi mega di memoria (più 1Mega di memoria video), equipaggiato con un timido lettore CD-Rom a due velocità (150 o 300KB al secondo) e una GPU capace di disegnare sullo schermo una cospicua manciata di poligoni *texturati* ad una risoluzione massima di 640*480 pixel, di fatto mai impiegata a vantaggio della più "economica" 512*480. E Activision che ti combina? Visto che a nessun utente PC frega più nulla di *Quake 2* ("*già visto e stravisto, adesso c'ho* ***Unreal*** *e tra un po' mi compro pure* ***Daikatana***") e che la softeca di PlayStation non annovera neanche uno sparatutto in soggettiva degno di questo nome (è una battuta ovviamente), ti pubblica la versione per il 32-bit di Sony dello sparacchino di id.



I NEMICI IN QUAKE 2 SONO COMPOSTI DALL'AGGREGAZIONE DI FIGURE GEOMETRICHE DETTE POLIGONI. E' UNA BATTUTA, EH...



"Era ora!" diranno alcuni. In effetti, dopo un inizio soffocante, la produzione di titoli analoghi per PlayStation s'è decisamente assopita. I *Doom*-cloni erano un po' dappertutto fino a qualche mesetto fa, ma adesso l'industria sembra aver voltato finalmente pagina. Ma non Activision, a quanto pare, che con un colpo di reni degno dell'Alberto Tomba di 10 anni fa, approfitta della quasi totale latitanza della concorrenza per lanciare nel deserto di alternative questa conversione di *Quake 2*. Un gioco, inutile nasconderlo, vecchio. Vecchio, certo, ma non per questo scartabile a priori. *Quake 2* ha scatenato un putiferio mica da ridere e procurato notti insonni a milioni di videogiocatori, quando due anni fa girava impietoso sui PC di mezzo mondo (anzi, diciamo pure i 3/4). Oggi, o meglio, la prossima primavera si appresta a fare altrettanto nel panorama videoludico orbitante intorno a Sony PlayStation. Inutile spiegare la meccanica di gioco di *Quake 2*. Prendete l'ultimo *Doom*-clone che v'è passato per le mani, toglieteci eventualmente ogni minima traccia di originalità, aggiungete un *engine* grafico interamente poligonale e potenzialmente veloce e *ta-dah!*, ecco a voi *Quake 2* (pron. *queic due*)! Destinato ad un *target* d'utenza poco esigente o a riempire i brevi momenti di pausa fra un'attività extraludica e l'altra, *Quake 2* offrirà agli amanti del genere un motivo per interrogarsi sul senso della sua pubblicazione oggi. Ah, dimenticavamo. La versione PlayStation di *Quake 2* volentieri acconsente a che due videogiocatori (quattro via *link-up*) se la diano di santa ragione in modalità *Death Match* attraverso la classica scissione dello schermo in due strisce colorate orizzontali (o verticali). La domanda sorge quindi spontanea: come farò a tendere un agguato al mio avversario visto che gli è sufficiente guardare nel mio riquadro per capire dove mi sono imboscato? Bella domanda, eh?

I LIVELLI IN QUAKE 2 SONO COMPOSTI DALL'AGGREGAZIONE DI FIGURE GEOMETRICHE DETTE POLIGONI. ANCHE QUESTA, SIA CHIARO...

Titolo : QUAKE 2
Casa : ACTIVISION
Uscita : PRIMAVERA
N° Giocatori: 1-4
Genere : SPARATUTTO

ASTROCOMPUTER

SONY PLAYSTATION

DUAL SHOCK - PAL
L. 249.000*

DUAL SHOCK - UNIV.LE
L. 299.000

presenta l'offerta del mese

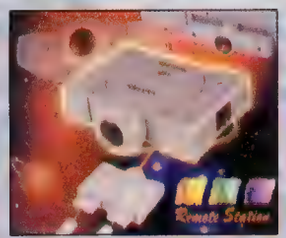
VERSIONE PAL + GAME
TELEFONARE

NINTENDO64

Sega Dreamcast + 2° pad + memory card + 3 giochi

L. 1.299.000

Double Shook colour
L. 39.000



Trasmettitore per Pad agli Infrarossi
L. 45.000

Super Jolt Gun
L. 115.000

Scorpion
L. 45.000

Dual Force con vibrazioni
L. 129.000

Mem. Card 4 M colorate
L. 39.000

GAME BOY COLORATO L. 169.000
GAME BOY POCKET L. 109.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA

M FURIO CAMILLO

06.78.61.74 FAX 06.78.34.82.25

TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI • VENDITA PER CORRISPONDENZA
DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA E RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

Driver

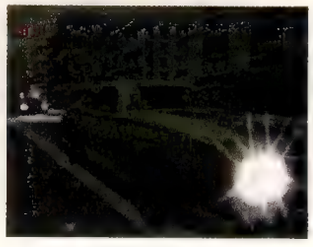
Nell'ultimo PlayWorld abbiamo avuto modo di parlare, seppur in forma ridotta, di *Driver*, nuovo titolo del mai-troppo-celebrato team britannico Reflections. In occasione dell'acquisizione da parte di GT Interactive del talentuoso gruppo di programmatori di Newcastle (niente più Psygnosis, quindi), SPC è volata oltremanica per dare un'occhiata approfondita a quello che si prospetta come uno dei titoli più interessanti e originali dei prossimi mesi.

Il modo più semplice per definire *Driver* è quello di descriverlo come "un *Grand Theft Auto* in tre dimensioni, programmato egregiamente e dotato di un look retrò". In realtà, le differenze col fin troppo sopravvalutato titolo di DMA Design sono molteplici: infatti, è vero che la struttura del gioco è a missioni e lo scopo delle stesse è sempre altamente criminale (anche in questo caso, ad esempio, bisogna portare sostanze non meglio identificate da un punto A a un punto B, cercando al contempo di sfuggire alle volanti della polizia), ma il cuore di *Driver* è, come si potrebbe facilmente intuire dal nome, tutto nella guida, tant'è vero che, salvo sorprese dell'ultima ora, non dovrete mai mettere un piede fuori dal vostro veicolo nel corso del gioco. E se non farà certo molta differenza il fatto che nel titolo Reflections vi troverete ad impersonare un poliziotto "infiltrato" nella mala anziché un criminale vero e proprio (i programmatori britannici hanno voluto andare sul sicuro e hanno cercato di realizzare un gioco altamente *politically correct*, tant'è vero che, per quanti sforzi facciate, non riuscirete MAI a schiacciare uno qualsiasi dei numerosi pedoni presenti per le strade), discorso opposto va fatto per le ambientazioni: le quattro città proposte in *Driver* sono controparti fedeli di New York, San Francisco, Los Angeles e Miami. Quanto fedeli? Beh, sappiate che i grafici di Reflections hanno impiegato un numero inusitato di ore per fotografare il maggior numero possibile di strade delle città sopracitate, al fine di rendere l'esperienza di guida altamente realistica e permettere a chiunque abbia un minimo di conoscenza della topografia delle quattro metropoli di muoversi nel gioco anche senza bisogno di ricorrere alla mappa (presente nell'angolo in basso a destra dello schermo). Come risultato ecco città composte da oltre 150.000 palazzi e in cui è possibile muoversi per decine di miglia in qualsiasi direzione. Il rovescio della medaglia è rappresentato dal continuo accesso al CD (tranquilli, giocando è pressoché impercettibile), che non ha permesso ai *coders* Reflections di realizzare una modalità a due giocatori: vi immaginate uno *split-screen* in cui il primo giocatore controlla un'auto rubata e il secondo una volante della polizia che deve intercettarla? Molta enfasi è stata posta sull'opzione *replay*: il giocatore è in grado di "customizzare" in tutto e per tutto il *replay*, piazzando telecamere in ogni dove, zoomando, allargando il campo visivo... Insomma, la sensazione che si ha è proprio quella di essere un "vero" regista e, sebbene permanga una perplessità di fondo sull'effettiva longevità di un'opzione del genere, bisogna ammettere che sulle prime è un vero spasso "dirigere" un inseguimento alla *Starsky & Hutch* con auto della pula che sfrecciano nei vicoli buttando all'aria bidoni e immondizia di ogni genere, mentre un pirata della strada semina il panico fra i pedoni e distrugge intere cancellate di legno. Ottima la realizzazione tecnica: lo *scrolling* è fluido, gli effetti di luce numerosi e l'utilizzo dell'*hi-res* PlayStation rende il tutto ancor più realistico. In stile la colonna sonora, con temi che sembrano presi di forza da una qualsiasi serie poliziesca degli anni '70.

Aspettiamo a pronunciarci sulla giocabilità poiché siamo riusciti a testare solo un numero limitato di missioni, ma le premesse ci sono tutte: uno dei designer ha rivelato che lo scopo di una particolare missione sarà quello di spaventare a morte un passeggero che ha fatto uno sgarro a un boss della mala. Dovremo quindi guidare come dei forsennati, tenendo d'occhio uno speciale "spaventometro" che per l'occasione farà la propria comparsa su schermo. Assurdo. Il team Reflections è sicuro di riuscire a portare a termine il progetto entro la fine di marzo, ma sinceramente non ci stupiremmo di assistere a qualche mese di ritardo, vista la meticolosità dei grafici nella realizzazione delle ambientazioni e il numero di sbornie in cui sono incorsi i *coders* inglesi nei giorni della presentazione di *Driver*...

GLI INCIDENTI DI DRIVER SONO PIÙ REALISTICI DI QUELLI DEI DUE DESTRUCTION DERBY (NIENTE AUTO CHE FANNO BACKSIDE 720°, QUINDI), MA NON PER QUESTO MENO SPETTACOLARI.

Titolo : DRIVER
Casa : GT INTERACTIVE
Uscita : 26 MARZO
N° Giocatori : 1
Genere : RACING/AZIONE



L'AMBIENTAZIONE NOTTURNA CON PIOGGIA PERMETTE DI AMMIRARE AL MEGLIO GLI EFFETTI DI LUCE REALIZZATI DAL TEAM REFLECTIONS.

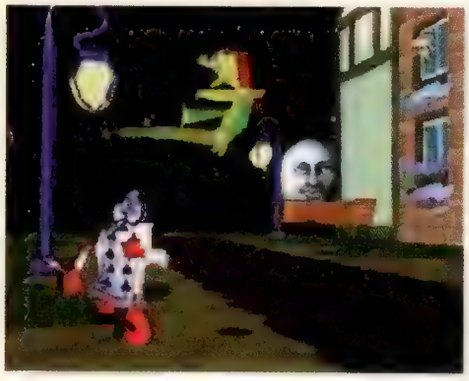
COLONY WARS
VENGEANCE
PSYGNOSIS PRESENTS THE DEFINITIVE SCI-FI COMBAT GAME. IN ASSOCIATION WITH EPIC, CINEMATIC SEQUENCES, DOZENS OF MISSIONS AND A DARK, TWISTING PLOT. STARRING SHEDLOADS OF SERIOUS FIREPOWER AND CO-STARRING AN ARRAY OF COMBAT SPACE CRAFT. DIRECTED BY YOU OVER 5 VAST SOLAR SYSTEMS AND PLANETS AS YOU FIGHT FOR FREEDOM. VENGEANCE IS SWEET.
PSYGNOSIS
PlayStation
COMPACT disc
DOLBY SURROUND
3-10
11-14
15-17
18+
ELSPA
© 1998 Psygnosis Limited. Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or ® of Psygnosis Ltd. All rights reserved. "PlayStation" and "Playstation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

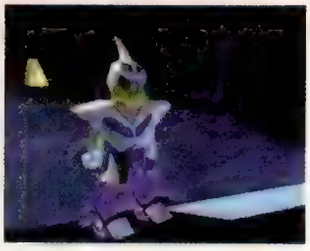
Gex 3

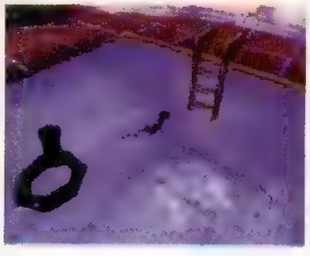
Deep Cover Gecko

I *franchise* possono talvolta spingersi troppo in là ed offrire nient'altro che la solita minestra rigurgitata, ma non sembra essere questo il caso di *Gex* e della nuova avventura, sviluppata da Crystal Dynamics, che lo vede protagonista.

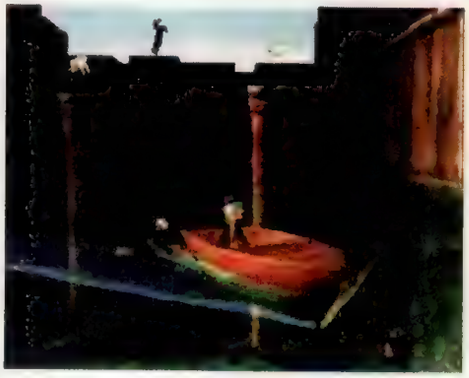
Ancora una volta il perfido Rez non ha saputo resistere alla tentazione di vestire i panni del birbantello è ha così deciso di fare uno scherzetto al piccolo geco giallo-verde: rapire l'agente segreto Xtra (pron. *icstra*). Sarà quindi compito di Gex portare in salvo la fanciulla (sì, perché di una "lei" si tratta e non una "lei" qualsiasi, no, no, ma niente-popòdimenocchè di Marliece Andrada! *"E chi diavolo è?"* si chiederanno giustamente i lettori. Ma come? Non avete mai visto *Baywatch* (pron. *beiuòc*)? Be' Marliece è una di quelle bagnine procaci che salvano ipervitaminizzati americani mollaccioni da morte certa per annegamento ad un metro dalla riva. E che poi, come per magia, si trasformano in ciccione pesanti e affannate, mentre una bagnante mastica una gomma... er, mi sa che sto facendo un po' di confusione...), seguendo le indicazioni da lei trasmesse attraverso il video-orologio in dotazione. Al momento di andare in stampa non è noto se Marliece Andrada darà solo la voce ad Xtra o comparirà effettivamente nel gioco. Nel secondo caso sarebbe bene che gli sviluppatori considerassero attentamente l'ipotesi di equipaggiare il video orologio di Gex con un *widescreen*. Fra le implementazioni previste in *Gex 3: Deep Cover Gecko*, spicca l'elenco di svariati mezzi di trasporto finalizzati a diversificare l'esperienza ludica offrendo schemi di gioco inediti. Oltre ad animali quali cammelli, coccodrilli e asini, Gex avrà modo di praticare il nobile sport dello *snowboarding* o addirittura pilotare un carro armato. La regia virtuale opererà secondo nuove regole, offrendo sempre l'inquadratura migliore e limitando al minimo l'intervento correttivo del videogiocatore.Sebbene l'*engine* grafico sia il medesimo di quello impiegato nel *prequel* (il che è un bene, non un male), le scenografie dei 25 livelli di gioco previsti sono state completamente rielaborate, rese più articolate e complesse. Ogni livello vanterà al proprio interno un mini-gioco differente, un *bonus stage* da completare entro un limite di tempo prestabilito (come nel *prequel*). Inutile sottolineare l'immancabile quanto esteso vestiario da cui Gex sceglierà di volta in volta il capo più adatto alle differenti ambientazioni di gioco. Ogni livello prevede un vestito a tema. Questa è la regola. Dall'armatura alla tuta da sci, dal kimono al completino da pirata, i numerosi indumenti previsti non mancheranno di solleticare l'ilarità del videogiocatore. Ilarità a cui contribuiranno le circa 1000 (mille) battute che Gex avrà modo di recitare di tanto in tanto durante il gioco. Appuntamento al prossimo numero di SPC per la recensione, salvo ritardi...

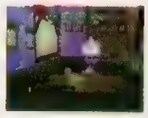




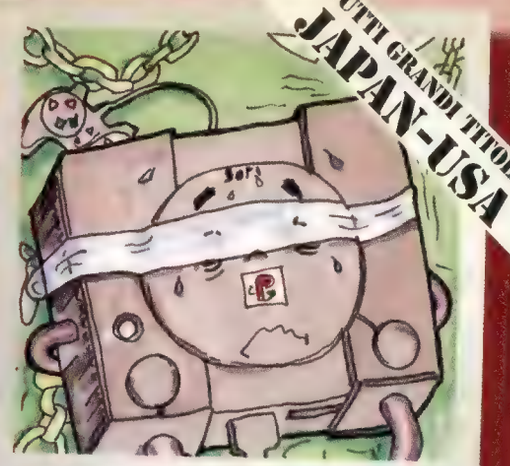


Qui a destra alcune delle innumerevoli "trasformazioni" di Gex: versione Master P alla guida di un carro armato, versione Jeeg Robot d'Acciaio, versione Ramsete in sella ad un cammello e "versione originale", sguazzante in una piscina.





Titolo : Gex 3: Deep C. Gecko
Casa : Crystal Dynamics
Uscita : Marzo
N° Giocatori : 1
Genere : Platform



SE NON VUOI CHE LA TUA CONSOLE SOFFRA VIENI DA:

BG GAMES

DISTRIBUZIONE VIDEOGAMES

Richiedi il LISTINO RIVENDITORE !

PlayStation

Dreamcast

NINTENDO64

GAME BOY

Alca Style

Da Noi Trovi Solo SOFTWARE ORIGINALE

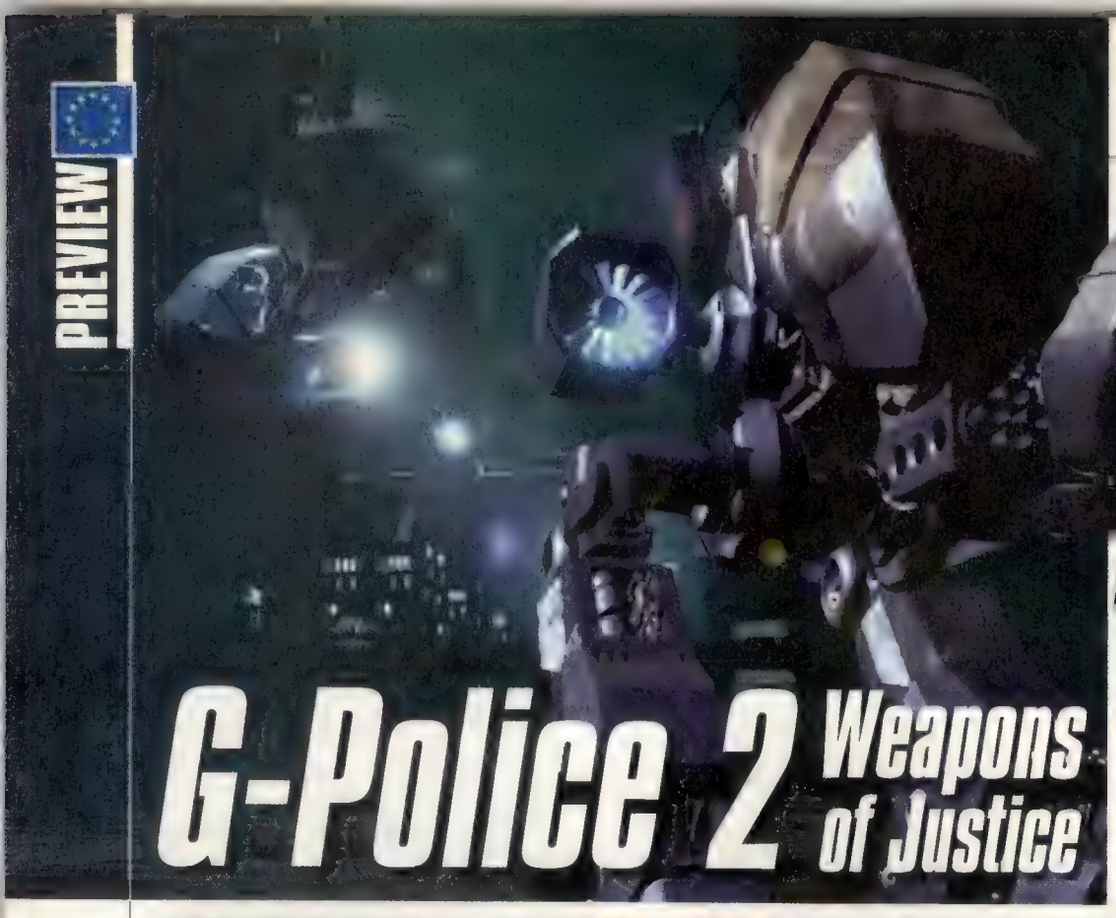
BG GAMES
Distribuzione Videogames

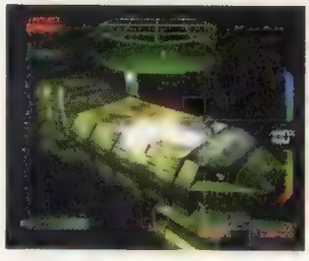
JAPAN

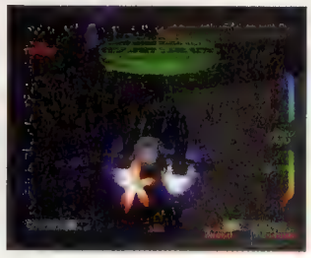
Via Palazzolo, 23/F - 24122 Bergamo

Tel. 035/226732 - Fax 035/4178525 - Internet:www.bggames.com

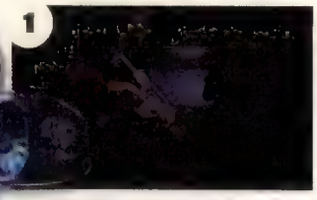
G-Police 2 Weapons of Justice



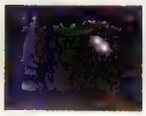


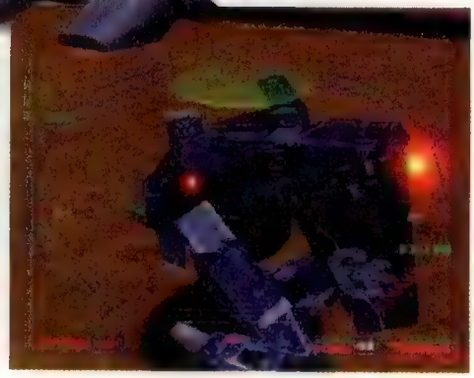


LE ANIMAZIONI DI G-POLICE 2 VERRANNO IMPREZIOSITE DA UN GUSTOSO EFFETTO BLUR.



Commercializzato fra il '97 e il '98 per i formati PC e PlayStation, *G-Police* aveva richiesto ben due anni di programmazione da parte del team Psygnosis responsabile del progetto. L'obiettivo era confezionare per il periodo natalizio un prodotto a metà strada fra uno sparatutto e un simulatore di volo ambientato nel futuro. Alla resa di quest'ultimo aspetto contribuì non poco un'atmosfera à la *Blade Runner* (l'umido e oscuro film di Ridley Scott tratto dal romanzo di Philip Dick *Do androids dream of electric sheep*) abilmente catturata e riproposta dal *design* urbano, popolato da massicci grattacieli poligonali punteggiati da imponenti insegne pubblicitarie elettroniche. Ai comandi dell'unità mobile AG60 Havoc (sofisticato elicottero in dotazione alle forze di polizia), il giocatore aveva il compito di pattugliare le strade delle metropoli *hi-tech* portando a termine una serie di missioni. Il principale malcontento che impedì a *G-Police* di guadagnare il successo che meritava nasceva da un macchinoso sistema di controllo che richiedeva un continuo monitoraggio ed una costante regolazione dei propulsori dell'Havoc. Un limitato campo visivo unito ad una crescita del livello di difficoltà eccessivamente rapida, contribuirono, inoltre, a limitare la diffusione di *G-Police* in seno all'utenza PlayStation, trasformandolo, di fatto, in un prodotto di nicchia. Stuart Wheeler, direttore del progetto, ha dichiarato di conoscere perfettamente i difetti che impedirono a *G-Police* di sfondare come prodotto *mainstream* ed assicura di avervi posto rimedio nel seguito. Il sistema di controllo è stato, infatti, enormemente semplificato: in *G-Police 2* il moto dei velivoli si arresta rilasciando l'acceleratore. La crescita del livello di difficoltà sarà più graduale, assicura Stuart, ed il problema relativo al campo visivo verrà ridimensionato grazie all'impiego di un'originale soluzione estetica. Invece di impiegare il classico effetto nebbia per celare i complessi scenari di gioco, e consentire quindi al *frame rate* di viaggiare a livelli accettabili, il nuovo *engine* grafico adottato in *G-Police 2* disegna solo i contorni in *wireframe* degli oggetti poligonali in secondo piano, alleggerendo non poco il peso computazionale sopportato dalla GPU di PlayStation. Dal punto di vista strutturale *G-Police 2* sarà suddiviso in 16 enormi livelli, di cui gli ultimi sei ambientati nello spazio ed impreziositi dall'impiego dell'alta risoluzione. Alla richiesta di chiarimenti in merito a quest'ultima interessante inclusione, Stuart ha così risposto: *"è sempre stata nostra intenzione fare di G-Police 2 un vero seguito, non un data disk. L'idea era di espandere il mondo di G-Police il più possibile"*. Tre nuovi mezzi offensivi verranno messi a disposizione nel corso del gioco. Oltre all'agile Havoc riesumato dal primo episodio, il giocatore potrà pilotarne il modello superiore (il Venom), una vettura blindata equipaggiata con una torretta rotante (il Rhino) e un robot bipede (il Raptor) simile all'AT-ST avvistato ne *Il Ritorno dello Jedi*. Una quarta ed ultima astronave (il Corsair) è prevista unicamente per le ultime sei missioni ambientate nello spazio.





Titolo : G-POLICE 2: W. OF J.
Casa : PSYGNOSIS
Uscita : PRIMAVERA
N° Giocatori : 1
Genere : SPARATUTTO

Db-Line

TUTTE LE INFORMAZIONI SULLA LINEA JOYTECH
SONO DISPONIBILI AL SEGUENTE INDIRIZZO INTERNET:
http://www.dbline.it/mhtm/joytech.htm

L'UNICO VOLANTE UFFICIALE DI

F1

Jordan GRAND PRIX

Calibrare, Puntare, Fuoco!

NOVITA'

REAL ARCADE GUN E' DISPONIBILE ANCHE NELLE VERSIONI: MIMETICA E SILVER.

Noi te la mostriamo aperta... tu comprala ad occhi chiusi.

Real Arcade Gun è dotata di pedaliera, ed è compatibile con tutti i migliori giochi come Time Crisis, Die Hard Trilogy, Lethal Enforcers, Judge Dredd, Area 51, Maximum Force, Point Blank e tanti altri shotgun games.
Real Arcade Gun è compatibile con tutte le console Playstation e Saturn sul mercato, ed è completa di istruzioni in italiano.
Real Arcade Gun è un prodotto Joytech da sempre garanzia di qualità e... una volta calibrata dipenderà tutto da te!

RICHIEDI I PRODOTTI JOYTECH IN TUTTI I MIGLIORI NEGOZI DI VIDEOGAMES!

JOY TECH EUROPE

E' UN'ESCLUSIVA:

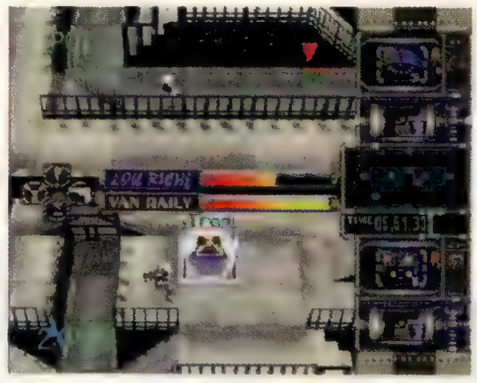
Db-Line

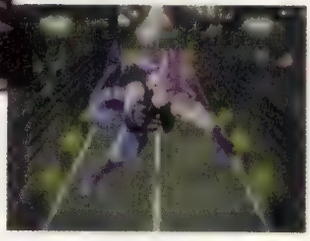
DB-LINE SRL - VIA ALIOLI E SASSI 19 - 21026 GAVIRATE (VA) ITALY TEL. 0332/749000
TEL. RIVENDITORI 0332/749050 FAX 0332/749090 INTERNET: http://www.dbline.it - e-mail: info@dbline.it

Trap Gunner

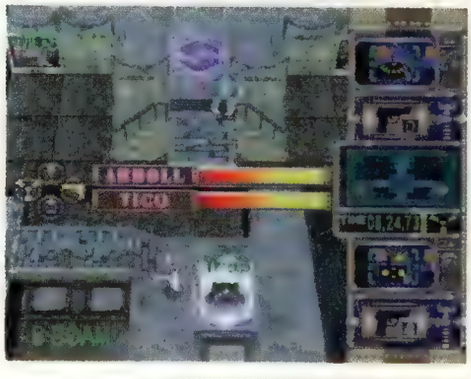
Considerando *Blood Lines* (ex *Tribal*) di Radical Entertainment e *Future Cop LAPD* di Electronic Arts, la rivisitazione del filone di *Spy vs Spy* operata da Atlus nel suo *Trap Gunner* è indice di un felice orientamento dell'industria verso la riesumazione di generi videoludici e meccaniche di gioco antiche, suscettibili dei miglioramenti e delle implementazioni ispirate dalle nuove tecnologie.

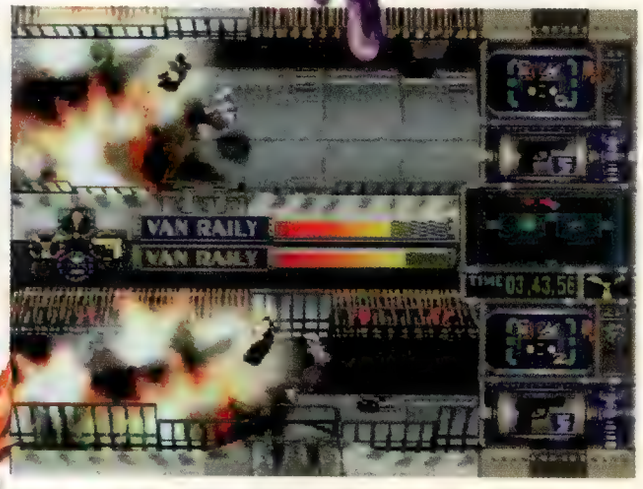
Ambientato in un futuro oscuro e malvagio, *Trap Gunner* offre al videogiocatore la possibilità di impersonare uno dei sei agenti speciali messi uno contro l'altro dal clan criminale Gain, infastidito dalla loro tendenza ad ostacolarne le mire espansionistiche. Ogni agente è specializzato in diversi settori dello spionaggio, dall'assassinio alla preparazione di attentati e dovrà fare buon uso delle sue abilità precipue per avere la meglio sugli altri cinque colleghi. Il giocatore dovrà affrontarli in sequenza, uno dopo l'altro, in arene poligonali ricche di infrastrutture, inquadrate da una prospettiva soprelevata. Oltre al semplice attacco frontale a colpi di pistola o di mitragliatore, sarà necessario disporre qualche mina o trappola o più in generale, fare buon uso delle abilità belliche dell'alter ego prescelto, per sconfiggere gli agguerriti avversari. Una mappa *on screen* posta alla destra della scena principale si rivelerà indispensabile per tenere d'occhio i movimenti del nemico. La possibilità di giocare in due contemporaneamente e di disporre le trappole all'insaputa del concorrente (come questo effettivamente avverrà non è al momento noto), si traduce nel promettente connubio fra uno strategico in tempo reale e il classico sparatutto *à la Commando*. Sviluppato dal medesimo team responsabile di *Snowboard Kids* per Nintendo 64, *Trap Gunner* sarà compatibile con *Dual Shock*, vanterà personaggi interamente poligonali ed una discreta collezione di *power-up*. Nella speranza che la versione finale di *Trap Gunner* non si riduca ad un mero guazzabuglio caotico di esplosioni e sparatorie, SPC non può che incrociare le dita rimandando ad una futura recensione.

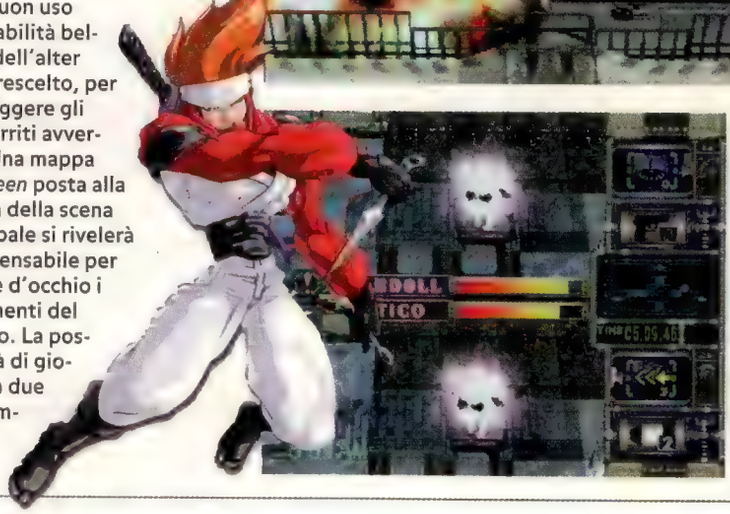




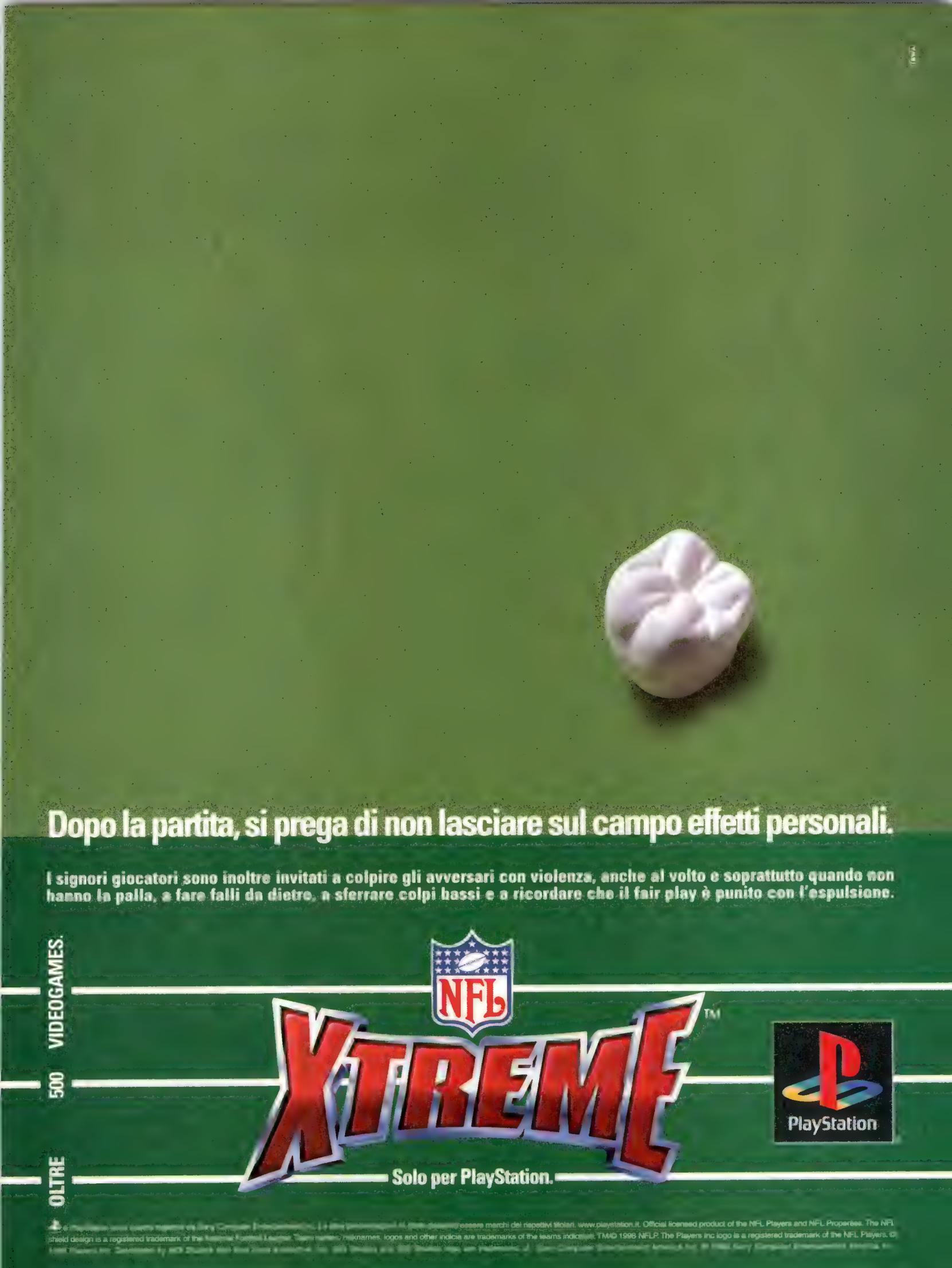
Trap Gunner *permette a due giocatori di sfidarsi in estese arene poligonali.*

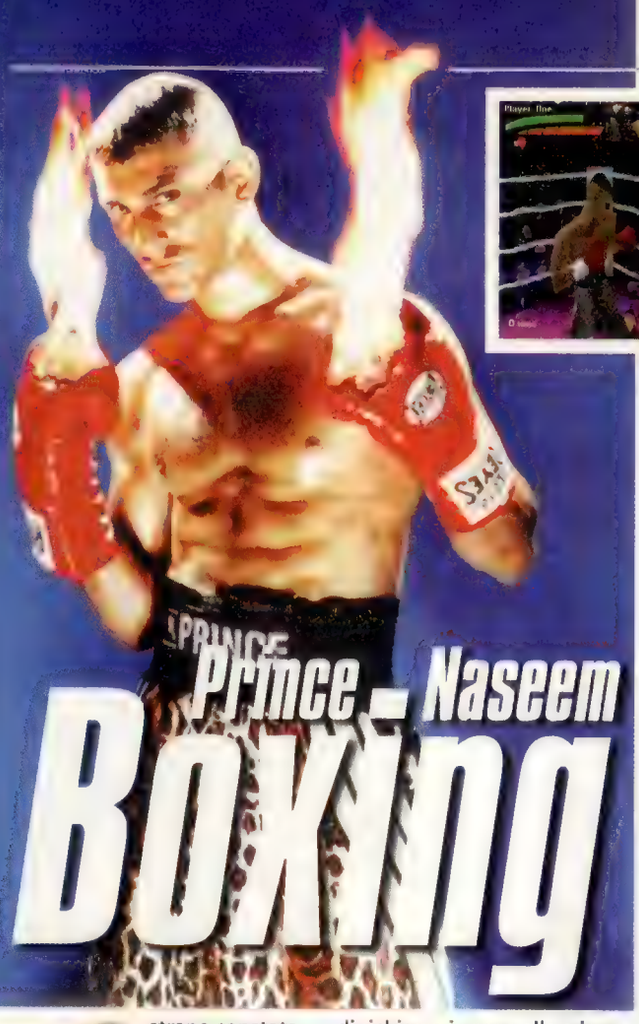






Titolo : **Trap Gunner**
Casa : **Atlus**
Uscita : **Primavera**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **Sparatutto**

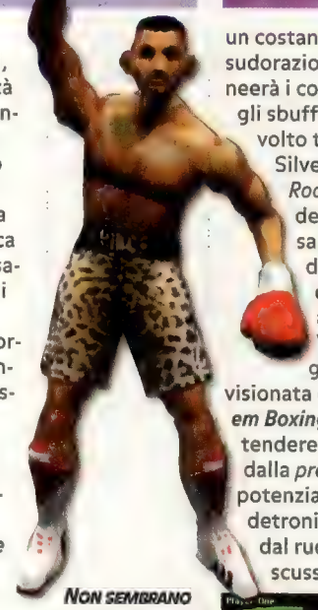

Dopo la partita, si prega di non lasciare sul campo effetti personali.
I signori giocatori sono inoltre invitati a colpire gli avversari con violenza, anche al volto e soprattutto quando non hanno la palla, a fare falli da dietro, a sferrare colpi bassi e a ricordare che il fair play è punito con l'espulsione.
OLTRE 500 VIDEOGAMES.
NFL
XTREME
Solo per PlayStation.
PlayStation



Prince Naseem Boxing

È strano constatare come una delle più talentuose *software house* europee sia riuscita a meritarsi l'ottima considerazione dei videogiocatori producendo solo giochi su licenza.

In totale contraddizione con quanto la storia insegna, i giochi su licenza di Codemasters sono anche divertenti. Dal marchio *MicroMachines* la *softco* britannica ha ricavato uno dei migliori *racing game* inquadrati dall'alto dopo ***Super Sprint*** di Atari. Ha costruito intorno alla licenza TOCA due dei più realistici ed appaganti simulatori di guida mai realizzati. Il buon nome del campione Colin McRae campeggia sulla copertina del *rally game* per eccellenza. E' con estremo interesse, quindi, che la comunità videoludica attende il primo simulatore di boxe codificato da Codemasters per il quale il nome del campione dei pesi piuma Prince Naseem (31 incontri, 31 vittorie di cui 28 per *knockout*) rivestirà il ruolo di richiamo in seno alla cricca di appassionati di questo antichissimo sport. ***Prince Naseem Boxing*** offrirà tre modalità di gioco: *showcase mode, versus mode* e l'interessante *championship manager mode*. Quest'ultimo si presenta come un gioco a sé stante e veste il giocatore dei panni di un manager sportivo di uno dei 90 pugili inclusi nel pacchetto ludico (di cui solo 16 disponibili nelle modalità *showcase* e *versus*). Lo scopo sarà quello di guidare ed addestrare il proprio pupillo nel corso della sua – si spera lunga – carriera, dedicando particolare attenzione al regime degli allenamenti, ai periodi di pausa e alla dieta da seguire. In questa modalità, gli incontri rivestono un ruolo marginale e saranno pertanto mostrati in stile ***Pocket Monsters***. Le due modalità di gioco principali, invece, offrono la possibilità rispettivamente di intraprendere un intero campionato (*showcase*) o affrontare uno qualsiasi dei pugili virtuali previsti (*versus*). Una quarta ed ultima modalità di pratica si rivelerà, infine, indispensabile per addestrare se stessi all'esecuzione di tutte le mosse e combinazioni performabili durante il gioco, mentre la voce offerta dallo stesso Prince Naseem provvederà a guidare l'addestramento passo dopo passo offrendo consigli e suggerimenti. Dal punto di vista prettamente tecnico, ***Prince Naseem Boxing*** promette di trasmettere le caratteristiche di velocità e destrezza tipiche del giovane (24 anni) campione. A tal fine, Codemasters ha elaborato un interessante sistema di animazione noto sotto l'altisonante appellativo di *Advanced Character Animation System*. Il sistema consente di animare gli 800 poligoni di cui sono costituiti i lottatori digitali, facendo leva sulle singole giunture del corpo (collo, gomito, spalle e così via). Nato dallo studio del movimento del corpo umano (la cinematica), il *Dynamic Node Skeletons System* sarebbe in grado di creare alcune delle più veloci e realistiche animazioni mai viste sulla console Sony. Per farla breve, ad ogni colpo portato a segno, l'avversario non eseguirà animazioni precalcolate, ma reagirà in relazione al punto del corpo colpito e alla velocità e alla direzione della mossa d'attacco. Nel corso degli incontri, un costante incremento della sudorazione corporea sottolineerà i colpi più potenti con gli sbuffi liquidi del caso (il volto tumefatto di Silvester Stallone in *Rocky* insegna). Teatro dei sedici incontri saranno i più noti ring del mondo, da quelli di Russia e Germania ai più celebri di Las Vegas e New York. A giudicare dalla beta visionata da SPC, ***Prince Naseem Boxing*** non sembra disattendere le promesse gridate dalla *press release* ed appare potenzialmente in grado di detronizzare Electronic Arts dal ruolo di leader indiscusso del genere.



Non sembrano mancare neanche le scie di ispirazione namchiana (vedi Soul Edge) in Prince N. Boxing.

Titolo : **Prince Naseem Boxing**
Casa : **Codemasters**
Uscita : **Primavera**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Sportivo/Picchiaduro**

ESIDATA S.R.L.

CORSI DI ANIMAZIONE 3D

EFFETTI SPECIALI 3D CINEMATOGRAFICI

EFFETTI SPECIALI 3D TELEVISIVI

CREAZIONE DI VIDEO GAMES

DESIGN

CARTOON COMPUTERIZZATO E CLASSICO

FUMETTO COMPUTERIZZATO E CLASSICO

MONTAGGIO VIDEO

PER ISCRIZIONI E INFORMAZIONI TELEFONARE AL N. 02-26.82.97.25
OPPURE INVIARE VIA FAX LA SCHEDA COMPILATA AL N. 02-26.82.97.28

NOME..... ANNO .....

COGNOME..... TEL. .....

ESIDATA S.R.L. VIA A. COSTA, 2 20131 MILANO - TEL 02-26.82.97.25/27
ESIDATA@ESIDATA.IT

Big in Japan

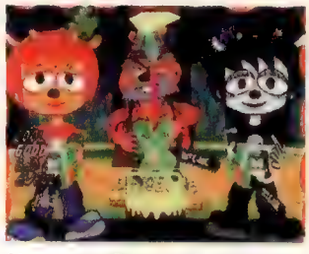
Prima dei vari **Beatmania** *e* **Bust-a-Move**, *c'era un cagnolino con un buffo berretto sulla testa che* ***ha fatto ballare tutto il Giappone*** *a ritmo di rap. Dopo anni di assenza, la banda ideata da Rodney A. Greenblat torna su PlayStation con l'intenzione d'imporsi* ***nel genere che loro stessi hanno contribuito a creare***. *Ma come riusciranno a prevalere quegli esserini bidimensionali in* ***un mercato ormai affollatissimo di rhythm game***? *I know it!* ***They gotta believe!***

L'EDIZIONE LIMITATA DI FINAL FANTASY COLLECTION CONTIENE ADDIRITTURA UNA SVEGLIA.

GREENBLAT AL LAVORO SULL'ART DI PARAPPA E, PIÙ SOTTO (FOTO 1-5) LO SPOT TELEVISIVO REALIZZATO DA SONY PER UNJAMMED RAMI. NONOSTANTE I DIFFERENTI GUSTI MUSICALI, PARAPPA SEMBRA FOLLEMENTE INNAMORATO DI RAMI...

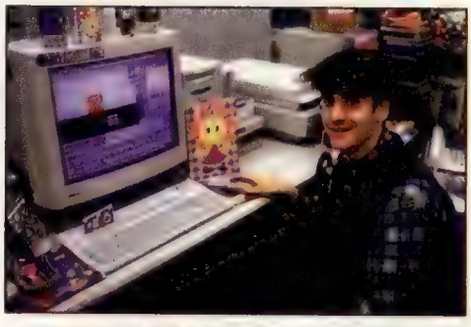
L'ATTESO SEQUEL DI PARAPPA THE RAPPER *È STATO FINALMENTE PRESENTATO DA SONY, CHE HA GIÀ PRODOTTO UN DIVERTENTE SPOT TELEVISIVO PER PUBBLICIZZARLO IN GIAPPONE. AL CONTRARIO DI QUANTO PENSAVANO IN MOLTI, IL NUOVO* PARAPPA *NON CONDIVIDE LO STESSO GENERE MUSICALE ED IL MEDESIMO PROTAGONISTA DEL SUO PREDECESSORE. ANZI, SI È PASSATI COMPLETAMENTE ALL'OPPOSTO!*

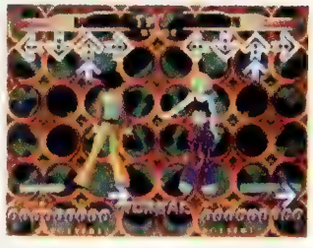
Il *rapper* Parappa è stato infatti sostituito da Rami, una rockettara con tanto di chitarra elettrica. I personaggi presenti nel gioco sono in gran parte inediti, ma non mancano alcune vecchie conoscenze come Katy Kat ed il mitico maestro di arti marziali Chop Chop Master Onion. Il *character design* è stato nuovamente affidato a Rodney A. Greenblat, il cui stile inconfondibile contribuisce a dare al gioco un tono particolarmente fumettoso. *Unjammed Rami* conserva a grandi linee la medesima formula di *Parappa the Rapper*. Il giocatore deve aiutare Rami a diventare una chitarrista rock affrontando le varie prove musicali a cui viene sottoposta dai suoi maestri. Lo scopo del gioco è quello di premere i tasti del pad indicati dal vostro maestro cercando di seguire il ritmo della musica. E' possibile ottenere un punteggio maggiore eseguendo delle sequenze segrete. Come nei *rhythm game* più attuali, *Unjammed Rami* contiene una modalità a due giocatori i cui dettagli non sono ancora stati chiariti. Graficamente parlando, il gioco non sembra aver subito una grande evoluzione rispetto all'episodio precedente. I personaggi mantengono un look "cartaceo", così come gli sfondi. Il lato più curato del gioco è ovviamente quello musicale, che presenta numerosi brani rock con cui cimentarsi. *Unjammed Rami* sarà distribuito in Giappone a partire dal mese di marzo: nulla è stato ancora divulgato riguardo la versione occidentale del gioco. Sony non è l'unica casa a voler approfittare del momento di fortuna che stanno vivendo i *rhythm game*. Anche Enix sta sviluppando un *sequel* del proprio gioco musicale ***Bust-A-Move***. A differenza del primo episodio della serie, in ***Bust-A-Move 2: Dance Tengoku*** è stata data una maggiore importanza al ritmo della musica: se si eseguono le sequenze di movimenti fuori tempo, il personaggio si comporta in maniera errata, infastidendo il pubblico con una conseguente perdita cospicua di punti. Inoltre le sequenze di pulsanti da eseguire cambiano a seconda dei personaggi. Dei



UNJAMMER RAMI *SARÀ GIOCABILE ANCHE IN DOPPIO, MA NON SI SA ANCORA COME SI SVILUPPERÀ L'AZIONE A DUE.*

BUST-A-MOVE 2 *POSSIEDE FONDALI MOLTI PIÙ DETTAGLIATI RISPETTO AL PROPRIO PREDECESSORE.*





IN DANCE DANCE REVOLUTION SI GIOCA BALLANDO SU DI UNA PARTICOLARE PERIFERICA.

HARD-STORE

COMPUTER & GAMES VENDITA PER CORRISPONDENZA

DISPONIBILE LISTINO
COMPONENTISTICA HARDWARE
PER PC o MAC A PREZZI PAZZESCHI!!!
TELEFONA...

OFFERTE PER PLAYSTATION!!!

MEMORY CARD
120 Bl. - 8 Mb
con display luminoso
lire 29.000

MEMORY CARD
360 Bl. - 24 Mb
con display luminoso
lire 45.000

IN ARRIVO DREAMCAST...

PC COMMS LINK

Interfaccia la tua playstation al PC!!!
Kit completo di scheda ISA, software e cavo collegamento...
CONTATTACI!

NOVITA' ASSOLUTA!!!
Tramite il PC riuscirai a fare l'impossibile con la tua play!!! chiamaci per maggiori info...

ACCESSORI "SPECIALI"_

Telefona per sapere il prezzo...

CHIP DI MODIFICA UNIVERSALE lire 11.000!!!

Con istruzioni e foto a colori per il montaggio "fai da te"

ACCESSORI VARI PLAYSTATION

CAVI LINK >>> £. 15.000
CAVI SCART RGB >>>>>>>>> £. 15.000
CAVI SCART RGB (con uscita stereo) > £. 17.000
CAVI PROLUNGA JOYPAD >>> £. 10.000

sconti quantità:
min. 10 cavi scart RGB >>>> £. 10.000 cad.
min. 10 cavi scart RGB (audio) >>> £. 12.000 cad.

ATTENZIONE!!! ATTIVO SERVIZIO ASSISTENZA PLAYSTATION!!!

Ripariamo OGNI TIPO DI GUASTO su playstation e altre console... a prezzi bassissimi e che non superano MAI le 100.000 lire anche se la playstation è distrutta... TELEFONACI!!! ti diremo subito un preventivo di massima per la riparazione!!!...

TEL. 0471/884826 FAX 0471/883591
www.hardstore.com
e-mail:info@hardstore.com

Tutti i marchi citati sono dei rispettivi proprietari. I prezzi sono intesi IVA INCLUSA. Le spese di spedizione sono di lire 10.200 con corriere (Trentino e Calabria) oppure lire 10.000 con posta ordinaria. Il pagamento avviene alla consegna in contrassegno oppure con vaglia anticipato su c/c postale o bancario oltre accettiamo anche carte di credito. Sconti per chi paga anticipato.

VISA

protagonisti precedenti sono rimasti solo il playboy anni '70 Hiro, il rapper Heat e la piccola Shorty; la restante parte dei personaggi è completamente inedita. Le animazioni sono state nuovamente ottenute mediante la tecnica del *motion capture* applicata a ballerini professionisti. I passi di danza dovrebbero quindi mantenere l'elevato livello qualitativo del primo ***Bust-A-Move***. I fondali sono ora molto più complessi ed interattivi e nascondono numerose insidie che possono distrarre i personaggi del gioco. ***Bust-A-Move 2*** è previsto per la prossima primavera in Giappone. Konami, che ha recentemente trovato nei *rhythm game* un'inaspettata fonte di popolarità e guadagno, ha in fase di conversione un suo ennesimo successo *arcade*. In ***Dance Dance Revolution Internet Ranking Version*** i giocatori interagiscono con i personaggi presenti sullo schermo ballando brani pop e techno su una particolare pedana. Per meglio simulare il *coin-op*, la versione PlayStation godrà di un *controller* opzionale simile alla pedana venduto separatamente per circa 4000 Yen. Sarà inoltre presente una classifica dei migliori ballerini sul sito giapponese di Konami. ***Dance Dance Revolution Internet Ranking Version*** sarà commercializzato a partire dal 25 marzo.

FINALMENTE SVEGLI

Square ha rivelato nuovi dettagli circa il debutto su PlayStation del sesto episodio di ***Final Fantasy***. Contemporaneamente al gioco, l'11 marzo verrà commercializzata una *compilation* che comprende i capitoli ***IV, V*** e ***VI*** chiamata ***Final Fantasy Collection***. Un'offerta particolarmente interessante che vi permetterà di acquistare tre splendidi giochi di ruolo al misero prezzo di 6.800 yen. I tre CD presenteranno sulla superficie le rispettive copertine giapponesi delle versioni Super Famicom dei tre giochi. ***Final Fantasy VI*** venduto singolarmente conterrà invece uno splendido ritratto in computer grafica del perfido Kefka. Square commercializzerà anche una edizione limitata

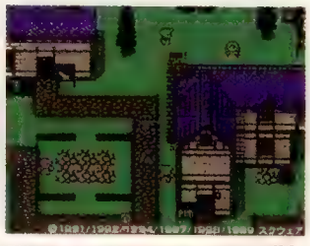
FINAL FANTASY VI *CONTIENE SEQUENZE INEDITE IN COMPUTER GRAFICA.*

(50.000 copie) di ***Final Fantasy Collection***: a renderla differente dalle altre versioni è la presenza di una sveglia contenente un'illustrazione ispirata al mondo di ***Final Fantasy***. Un acquisto obbligato per ogni fan...

IL RITORNO DI WOLFTEAM

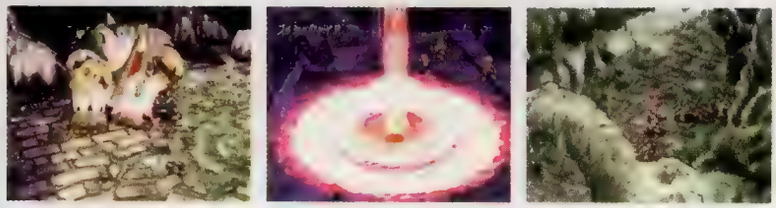
Dopo una lunga assenza dal mercato videoludico, Wolfteam si appresta a commercializzare un nuovo gioco d'azione poligonale sullo stile di ***Metal Gear***. In ***Cybernetic Empire*** è protagonista un commando incaricato di annientare una misteriosa organizzazione paramilitare. Il sistema di controllo utilizza entrambi gli *stick* di *Dual Shock* per muovere il personaggio: con quello di sinistra si controlla il movimento orizzontale mentre con quello di destra si muove la testa in senso verticale. L'arsenale a disposizione del protagonista comprende differenti armi ed oggetti; il più singolare di questi è una sfera di energia che, applicata al soffitto e alle pareti, consente di trasportare oggetti e superare ostacoli. Il gioco è principalmente ambientato in una base sotterranea nella quale numerosi personaggi comprimari aiuteranno il giocatore a risolvere i vari enigmi. Wolfteam distribuirà ***Cybernetic Empire*** in Giappone a partire dal mese di febbraio.

DIEGO CORTESE



FINAL FANTASY COLLECTION *VI PERMETTE DI POSSEDERE GLI EPISODI* IV, V *E* VI *DELLA SAGA CON UNA MODICA, SI FA PER DIRE, SPESA.*

CHOCOBO NO FUSHIGI NA DISK 2



***IN* SAGA FRONTIER 2** *È POSSIBILE VEDERE I NEMICI SULLA MAPPA DI GIOCO.*

CON IS INTERNAL SECTION *POTRETE INSERIRE NELLA PLAY IL CD CON LA VOSTRA MUSICA PREFERITA.*

Come era già avvenuto con l'episodio precedente del gioco, Square ha allegato a ***Chocobo's Mistery Dungeon 2*** un CD contenente diverse demo dei suoi giochi più recenti. In ***Chocobo no Fushigi na disk 2*** (*il disco delle meraviglie del Chocobo 2*) potete trovare le demo giocabili di ***SaGa Frontier 2*** e ***IS Internal Section***. Il primo si è rivelato uno splendido gioco di ruolo dallo stile grafico affascinante e inedito. I personaggi sono grandi e molto dettagliati. Sulla mappa di gioco, città e *dungeon* sono visualizzati mediante l'uso della sola grafica bidimensionale. Il sistema di combattimento è a turni con un'interfaccia a menu. L'arena di gioco è realizzata in tre dimensioni mentre i personaggi sono bidimensionali: durante la battaglia il loro livello di dettaglio lascia purtroppo molto a desiderare, soprattutto durante le inquadrature ravvicinate. Come nel primo ***SaGa Frontier***, potete vedere i nemici nella mappa di gioco e di conseguenza cercare di evitarli. ***SaGa Frontier 2*** ci è apparso un RPG molto più originale del suo predecessore: un acquisto da prendere in considerazione quando uscirà la prossima primavera. ***IS Internal Section*** ha mantenuto in pieno le promesse di gioco psichedelico e allucinante. La maggiore difficoltà del gioco è quella di rimanere concentrati sui nemici senza essere distratti dal fondale e dalla musica. Il gioco offre dodici armi diverse, il cui utilizzo modifica la forma della vostra astronave. Sono inoltre disponibili alcune *smart bomb* per le fasi di gioco più concitate. ***IS Internal Section*** verrà distribuito a partire dal prossimo febbraio. Sotto forma di video, oltre ai già disponibili ***Ehrgeiz*** e ***Another Mind***, sono mostrati ***Racing Lagoon*** e ***Chocobo Racing***. In ***Racing Lagoon*** interpretate un ragazzo il cui più grande desiderio è quello di diventare il pilota più veloce dell'area di Yokohama. Durante il gioco dovrete gareggiare contro svariati avversari recuperando denaro allo scopo di migliorare la vostra vettura. Il video mostra alcune sequenze di gioco che rivelano un ottimo uso dell'*environmental mapping*: auguriamoci che all'elevato dettaglio grafico corrisponda una risposta della macchina realistica. ***Racing Lagoon*** verrà distribuito la prossima primavera. Il filmato relativo a ***Chocobo Racing*** ha confermato la presenza di otto personaggi differenti e la possibilità di utilizzare svariate armi durante il gioco. La somiglianza del titolo Squaresoft con ***Mario Kart*** è palese: speriamo presenti la medesima giocabilità... L'uscita di ***Chocobo Racing*** è prevista per il 18 marzo. All'interno di ***Chocobo no Fushigi na disk*** potete anche trovare due file per ***Brave Fencer Musashiden***, che vi consentiranno di avere tutte le armi e di poter vedere tutti i livelli. Sfortunatamente sono gli unici salvataggi disponibili.

***L'ENVIRONMENTAL MAPPING DI* RACING LAGOON** *È DAVVERO STUPENDO!*

***I PERSONAGGI DI* CHOCOBO RACING** *PROVENGONO TUTTI DA* **CHOCOBO'S MISTERY DUNGEON.**

ESEMPIO DI GIOCATTOLI PER RAGAZZI

ROLAND DJ 70 MKII

Sampling workstation. 2 Mega bytes di memoria espandibile a 32 mega
Sequencer - Disk drive - Tastiera
Presa SCSI per Hard disk esterno
Tap tempo. La work station di campionamento Roland DJ 70 MKII rappresenta un prodotto completamente nuovo concepito per essere utilizzato nel mondo della dance music.

Lire 2.490.000

GEMINI DIGITAL CONSOLLE Nr. 2 GEMINI CDJ 1200 e MIXER GEMINI CDM 1000

GEMINI CDJ 1200: cd player professionale top level con jog wheel per la ricerca della battuta - Start istantaneo - Uscita digitale - Pitch + - 12%
GEMINI CDM 1000: 11 ingressi (3 phono + 8 line + 3 mic) e 4 canali con led meters: Pfl separati, preascolto in dissolvenza - controllo di alti, medi, bassi e guadagni su ogni canale con taglio a -26 db - Uscita monitor e master separate - Uscita bilanciata.

In regalo la cuffia di Albertino (Flight case escluso)

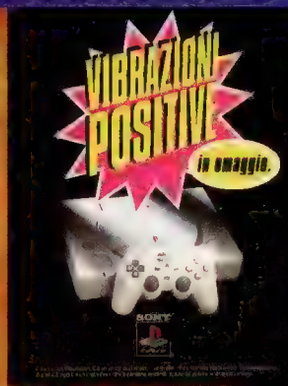
Lire 2.559.000

ESEMPIO DI GIOCATTOLI PER ADULTI

SONY PLAY STATION DUAL SHOCK

Oggi, la console di videogame più famosa del mondo risponde al Dual shock. La confezione Dual shock per Play Station rappresenta l'ultima stadio della continua evoluzione di Play Station, un'evoluzione dedicata alla creazione di una console sempre più competitiva. La confezione Dual Shock propone a chi si avvicina a Play Station l'avanzatissima tecnologia Sony che include il nuovo controller analogico Dual Shock, il sistema di presentazioni musicali sonni e luci SoundScape e un disco demo contenente campioni di giochi recentissimi. Incredibile velocità, grafica stupefacente ed eccezionale qualità sonora Cd stereo!

Lire 249.000



VOLANTE MAD CATS

Cambio stile formula one, impugnatura dinamica, fissaggio con pinzetti ventose e pedaliera fanno si che il volante Mad Cats sia risultato nel corso degli ultimi test il più versatile ed ergonomico accessorio "play - and-drive" per Play Station.

Lire 139.000

YAMAHA DJX

Techno - Trip hop - Electro - Trance - Drum'n'bass
Dance floor - House - Abstract beats - Rap - Hardcore
Old skool - Fresh - R & B - Slo jams.
Potrai creare le tue songs grazie alla nuova keyboard multitraccia Yamaha DJX...
203 voci, 100 patterns dinamici, totale compatibilità midi e speakers incorporati fanno di questa tastiera il nuovo status symbol dei disc-jockeys d'avanguardia.

Lire Telefonare

NAMCO G-CON 45

Il livello delle prestazioni di G-CON rende obsoleto qualunque altro tipo di pistola. Nessun'altra arma infatti è dotata della splendida per il rilevamento del segnale, in grado di assicurare una precisione eccezionale e che rappresenta un punta di svolta nell'industria dei giochi per console.

Lire 79.000

GEMINI PT 2000 GIRADISCHI PROFESSIONALE A TRAZIONE DIRETTA

Giradischi professionale a trazione diretta con controllo della velocità al quarzo - Braccio regolabile in altezza Fulcro braccio con meccanica heavy duty Pitch + - 10%

Lire 750.000

SONY JOYSTICK ANALOGICO

Questa controller a doppio joystick è l'ideale per simulazioni e giochi ad alto livello di sensibilità. Comprende tutti i tasti standard più un tasto direzionale digitale, sull'impugnatura destra in corrispondenza del pollice ed un interruttore per la selezione analogica/digitale. Compatibile per qualsiasi gioco, è il controller più avanzato e versatile sul mercato.

Lire 129.000

PIONEER CD 500 S GIRADISCHI CD COMPATTO

Cd player professionale a pannello superiore piatto. Manopola jog sensibile - Start istantaneo - Posizione di riproduzione - Pitch control + - 10% - Esecuzione relay - Fader start / fader back cue play - Master tempo - Funzionalità loop - Cue automatico / manuale

Lire 1.999.000

VIDEO GAMES PER PLAY STATION

Disponibili tutte le novità e vasto assortimento Serie "Platinum" - Arrivi giornalieri e vendita per corrispondenza - Tutti, ma proprio tutti gli accessori compatibili alla tua console.
Per acquistare i tuoi giochi è sufficente una semplice telefonata e, per ogni due giochi acquistati, riceverai in omaggio un Joypad colorato.
(Offerta valida sino ad esaurimento scorte)

Lire: a partire da 48.000

E NO?

A CIASCUNO IL SUO, MA TUTTO E' DA WIMPY MUSIC

WIMPY music D.J. TOWN - Viale Monza 6 - MM LORETO
20127 Milano Tel. 02 - 26.10.292 - Fax 02 - 26.14.01.78 - e.mail wimpydj@mbox.vol.it

D.J. LINE 02-2829055

Speciale Capcom

Capcom alla riscossa! *Dopo le splendide conversioni di* **Vampire Savior** *e* **Street Fighter Zero 3**, *ecco altri* ***quattro promettenti titoli*** *destinati a raggiungere* ***le sale giochi e la nostra PlayStation*** *nel corso di quest'anno.*

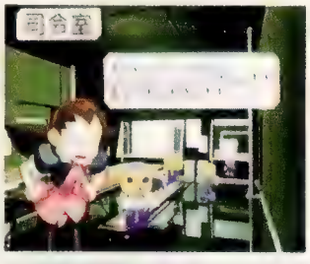
Tron Ni Kobun

GENERE: AZIONE
USCITA: INIZIO '99
VERSIONE: PLAYSTATION

Quella di *Rockman* è da oltre dieci anni una delle serie Capcom più popolari. Il mitico robottino blu è ormai apparso su quasi ogni sistema videoludico presente sul mercato, in vesti sia bidimensionali che poligonali. Per quanto stavolta Rockman non sia direttamente coinvolto nel gioco, ***Tron no Kobun*** (*I seguaci di Tron*, conosciuto anche con il titolo di ***Tron and the Servebots***) è comunque da considerarsi come uno *spin-off* della serie. Tron è infatti la nemica giurata di Rockman nel poligonale *Rockman Dash/ Megaman Legends*. ***Tron no Kobun*** è un gioco d'azione in 3D pienamente compatibile con il *Dual Shock* Sony. Impersonando Tron, il giocatore deve portare a termine svariati obiettivi utilizzando un robot da combattimento antropomorfo. Per raggiungere i vostri scopi potrete avvantaggiarvi del supporto di 40 tipi diversi di robot seguaci, i Kobun appunto. Al termine di ogni livello è inoltre possibile apportare miglioramenti alle proprie attrezzature approfittando del laboratorio di Tron. Capcom ha affermato che le arene di gioco di ***Tron no Kobun*** presentano un elevato livello d'interattività. E' possibile danneggiare ogni cosa sullo schermo ed usare oggetti e mezzi come corpi contundenti. Mentre vi divertite a dispensare caos e distruzione nelle città, le forze di polizia cercheranno in ogni modo di ostacolarvi mentre la popolazione fuggirà terrorizzata. Al momento non ci è dato sapere se vi sarà anche Rockman tra gli "ostacoli" che incontrerete lungo il cammino. Capcom ha inoltre annunciato che ***Tron no Kobun*** conterrà alcuni sottogiochi da utilizzare con *PocketStation*, i cui protagonisti saranno i piccoli robot servitori della malvagia protagonista. Per quanto dedicato ad un pubblico giovane, ***Tron no Kobun*** presenta numerosi elementi che dovrebbero renderlo gradito anche ad un *target* più adulto. Speriamo che il prodotto finale non presenti i medesimi difetti del suo *prequel*...

COME POTETE VEDERE, IL LOOK DEL GIOCO È "LEGGERMENTE" ORIENTALE...

TRON HA SICURAMENTE PIÙ FASCINO DI QUEL DISGUSTOSO CONCENTRATO DI BONTÀ CHIAMATO ROCKMAN.



Tricky Sliders

GENERE: SPORTIVO
USCITA: FEBBRAIO '99
VERSIONE: PLAYSTATION

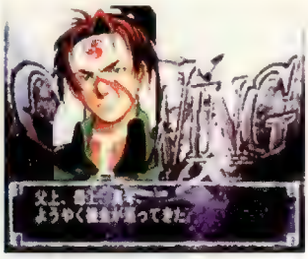
Lo *snowboard* è uno sport molto di moda in questi anni in Giappone: non c'è quindi da stupirsi nell'apprendere che anche Capcom ha deciso di proporre una simulazione dedicata a questa disciplina.
Lo scopo del gioco è sempre lo stesso: riuscire ad arrivare in fondo alla pista nel minor tempo possibile, riuscendo nel contempo ad esibirsi in *tricks* spettacolari. Il punteggio finale è infatti assegnato in considerazione della velocità raggiunta e delle combinazioni di movimenti eseguite. La modalità di personalizzazione dei propri personaggi comprende numerose opzioni tra cui la possibilità di utilizzare svariati equipaggiamenti prodotti dalle case più popolari. Non mancano inoltre un *Versus Mode* (mediante *split-screen*) ed una modalità di replay. ***Tricky Sliders*** sarà distribuito a partire dal mese di febbraio in Giappone. Nessuna versione occidentale è stata al momento annunciata.

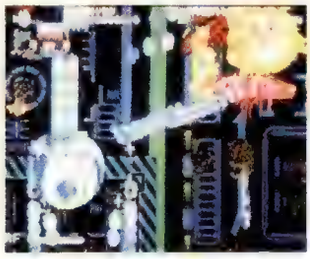
IN TRICKY SLIDERS È POSSIBILE PERSONALIZZARE INTERAMENTE I PROPRI PERSONAGGI.

Giga Wings

USANDO LA REFLECT FORCE È POSSIBILE SFRUTTARE LE ARMI NEMICHE A PROPRIO VANTAGGIO.

GENERE: SPARATUTTO
USCITA: INVERNO '99
VERSIONE: ARCADE





Capcom ritorna agli sparatutto tradizionali con *Giga Wings*, un *coin-op* che verrà commercializzato, salvo imprevisti, durante l'inverno '99. Il gioco presenta un'interfaccia molto semplice dotata di una pulsantiera composta da due soli tasti, uno per il fuoco e l'altro per l'immancabile *smart bomb*. I veicoli selezionabili sono quattro: ad ognuno di essi è stato assegnato un personaggio differente. La caratterizzazione dei protagonisti e le illustrazioni presenti nel gioco sono state affidate al *mangaka* Kei Fuyume, autore di *Kurogane* e *Hitsuji no Uta* (ancora inediti in Italia). Ogni mezzo è dotato di un dispositivo chiamato *Reflect Force* tramite il quale è possibile rivolgere contro i nemici i loro stessi attacchi. L'impiego della *Reflect Force* provoca un sensibile aumento del punteggio di gioco: per questo motivo le cifre che lo compongono possono raggiungere le decine di miliardi di punti! Nessuna informazione è stata finora divulgata circa un eventuale conversione o adattamento per il mercato occidentale.

GENERE: PICCHIADURO
USCITA: PRIMAVERA (USA)
VERSIONE: ARCADE

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE È ISPIRATO ALLA TERZA SERIE DEL FUMETTO.

I COLPI SPECIALI VENGONO ESEGUITO SOLO TRAMITE LA PROPRIA STAND.

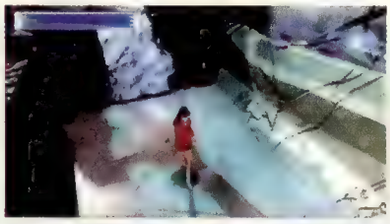
I picchiaduro basato sull'omonimo *manga* di Hirohiko Araki (pubblicato in Italia da Star Comics con il titolo *Le Bizarre Avventure di Jojo*) ha già debuttato nelle sale giochi giapponesi e si appresta ora a raggiungere quelle occidentali. Dal punto di vista della meccanica di gioco, ***Jojo's Bizarre Adventure*** è chiaramente ispirato ai classici picchiaduro Capcom come ***Street Fighter Zero, Vampire*** e la serie ***Versus***; non mancano però gli elementi originali, in buona parte tratti dal fumetto. I personaggi disponibili sono undici e comprendono sia i protagonisti del *manga* che alcuni dei loro avversari. La storia è ispirata alla terza serie di *Jojo*, già trasposta in una discutibile avventura per Super Famicom e in sei splendidi *OAV*. Selezionando Jotaro, Joseph, Abdul, Kakyoin, Polnareff e Iggy si segue la trama del fumetto, descritta nel gioco mediante numerose sequenze d'intermezzo. Il percorso di gioco dei personaggi sopracitati si differenzia da quello degli altri per la presenza di un *bonus game* simile ad un picchiaduro a scorrimento: lo scopo di questo sottogioco è quello di evitare i continui attacchi dello stand acquatico di Nduul, cercando al contempo di raggiungere ed eliminare il suo possessore. I restanti cinque personaggi presentano invece storie diverse. Il boss del gioco è ovviamente l'immortale Dio Brando. Lo stesso Araki ha collaborato con gli sviluppatori Capcom per assicurare una narrazione fedele alla storia descritta nel fumetto; l'autore ha inoltre disegnato il volto di Middler, una seguace di Dio il cui aspetto fisico non è mai stato mostrato nel *manga*. Allo scopo di attrarre più facilmente fan della serie e giocatori occasionali, Capcom ha deciso di non assegnare al gioco una pulsantiera molto complessa. Vi sono infatti solo quattro tasti disponibili: attacchi leggeri, medi, forti e *Stand*.

Quest'ultima opzione è la vera novità del gioco: come nel fumetto, ogni personaggio possiede una personificazione del proprio spirito chiamata *Stand*. L'unica eccezione è rappresentata dalla spada demoniaca Anubis, in quanto è essa stessa una *Stand* (nel gioco la brandisce Chaka, la prima persona che l'ha posseduta nel fumetto). La *Stand* viene attivata e disattivata mediante la pressione del tasto a lei dedicata. Il modo in cui si controlla la propria *Stand* varia a seconda del personaggio: alcuni la seguono come un'ombra imitandone i movimenti, mentre altri vengono controllati a distanza lasciando chi li usa completamente vulnerabile. Le *Stand* possiedono una propria energia vitale che, una volta terminata, le rende temporaneamente inutilizzabili: è comunque possibile rigenerarle non impiegandole per breve tempo. Le mosse speciali vengono eseguite con le classiche sequenze di tasti presenti in tutti i giochi Capcom. Il loro effetto cambia a seconda che le *Stand* siano attive o meno. Oltre ai classici colpi speciali e alle *Super* è anche possibile effettuare i *Tandem Attack*: mediante un'apposita sequenza, il gioco si ferma per un istante durante il quale assegnate alla vostra *Stand* l'elenco dei colpi che deve eseguire. Quando il gioco ha nuovamente inizio, la vostra controparte spirituale si lancerà all'attacco dell'avversario. Se utilizzate un personaggio i cui movimenti non sono legati a quelli della sua *Stand*, potete utilizzarlo liberamente per infliggere un danno maggiore. A completare l'elenco delle azioni di gioco disponibili vi sono *Air Recovery*, *Dash*, schivate laterali e *combo*. Grazie alle potenzialità grafiche della CPS-3, ***Jojo's Bizarre Adventure*** vanta un elevato numero di colori ed animazioni estremamente fluide. I colpi speciali sono straordinariamente complessi e dettagliati, tanto da modificare in alcuni casi l'intera arena di gioco. Si è inoltre fatto impiego di un effetto di zoom che aumenta le dimensioni dei personaggi man mano che si avvicinano l'uno all'altro: un'aggiunta essenziale visto che gli *stage* sono tre volte più grandi rispetto al normale. Le ombre infine non sono piatte come nei precedenti titoli Capcom, ma sono rappresentate mediante una più convincente alterazione degli *sprite* dei personaggi. Già disponibile nelle sale giochi giapponesi, ***Jojo's Bizarre Adventure*** sarà distribuito in occidente a partire dalla prossima primavera con il titolo ***Jojo's Venture***. Capcom ha già confermato le conversioni per Dreamcast e PlayStation: quest'ultima appare quantomeno complessa visto l'incredibile dettaglio grafico del gioco. Capcom dovrà impegnarsi parecchio per riuscire a realizzare una conversione rispettosa della versione a gettoni...

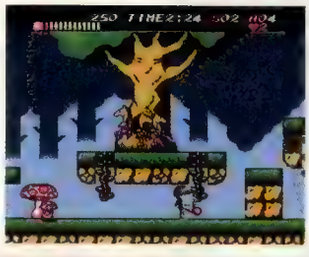
Athena

Awakening from the Ordinary Life

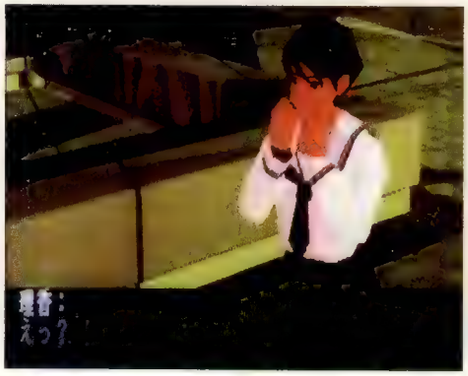
L'infatuazione per i *remake* contagia anche SNK. Pubblicato per Nintendo Entertainment System e convertito per diversi formati nel 1987, *Athena* (di cui dovreste vedere qualche foto nei dintorni) ebbe un discreto successo in seno alla comunità videoludica asiatica, ma non riuscì neanche a scalfire il cuore di quella occidentale.
A dodici anni di distanza da allora, SNK appare sufficientemente convinta che un barlume di domanda ancora ci sia da finanziare lo sviluppo di *Athena: Awakening from the Ordinary Life* per PlayStation.
Siberia, anno 2000. A seguito di ripetuti esperimenti nucleari, un'antica e misteriosa forza mistica viene alla luce attirando l'interesse di WAD, un'organizzazione di scienziati militari incaricata di investigare sui fenomeni "anomali" per conto del governo. E quello siberiano era un fenomeno "anomalo". Athena, la studentessa sedicenne che dà il nome al gioco (la cui somiglianza con *Sailor Moon* svela il *target* d'utenza verso cui il prodotto è indirizzato), conduce la propria spensierata esistenza in una città poco distante dal quartier generale di WAD. In virtù delle sue capacità extrasensoriali, Athena avrà modo di entrare in contatto con la vita che si svolge al di là delle mura di WAD e apprenderà informazioni che cambieranno il corso della sua vita.
Avventura tridimensionale di evidente ispirazione, *Athena* appartiene alla sottospecie delle avventure psichiche (cfr. *Psycho Soldier*). Come accennato precedentemente, grazie alle sue abilità paranormali (telepatia e psicometria), Athena è in grado di leggere il pensiero dei personaggi a cui avrà modo di rivolgere la parola nel corso del gioco. Le verità e le bugie dei propri interlocutori verranno rese note attraverso messaggi in sovrimpressione. Grazie alla psicometria (eccezionale forma di conoscenza per la quale alcuni soggetti particolarmente sensitivi, entrando in contatto con un oggetto, riescono a riviverne la storia, risalirne al proprietario e così via) Athena sarà anche in grado di indagare il mistero che si nasconde all'interno del quartier generale di WAD prendendo contatto con oggetti inanimati dal cui passato potrà ricavare preziosi indizi. Quest'ultimo aspetto rende l'esperienza videoludica promessa da SNK alquanto intrigante. Previsto per l'11 marzo in Giappone, *Athena: Awakening from the Ordinary Life* ha tutte le potenzialità per dimostrare a SNK di aver fatto la scelta giusta.



Athena è il classico personaggio "idol" nipponico.



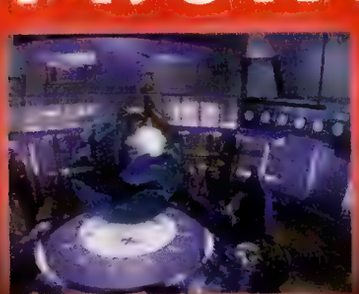
(Foto a destra) I dodici anni di Athena si vedono tutti.

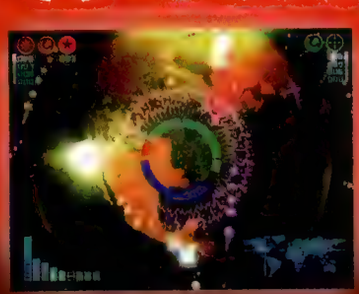


Titolo : **Athena**
Casa : **SNK**
Uscita : **11 Marzo**
N° Giocatori : **1**
Genere : **Avventura 3D**

GLOBAL DOMINATION

PRONTI A FAR FUOCO





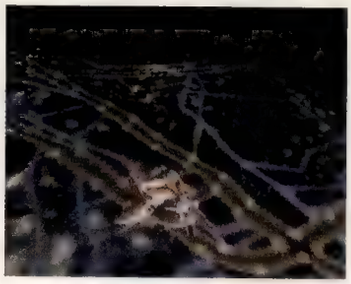
PlayStation

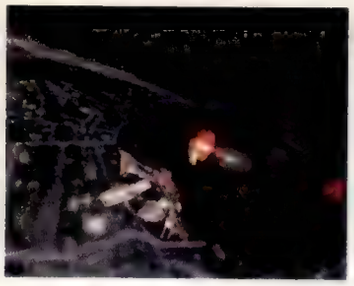
PSYGNOSIS

PC CD ROM

www.psygnosis.com/globaldomination

and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Global Domination, Psygnosis and the Psygnosis logo are ™ or © and © 1999 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.





Digital Mission Macross VF-X2

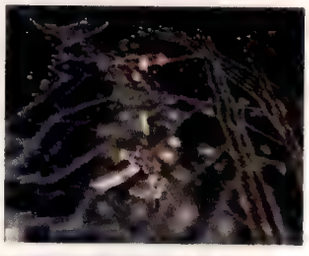
Presentato durante l'edizione primaverile del *Tokyo Game Show* dello scorso anno, *Digital Mission Macross VF-X2*, l'ennesima fatica digitale di Bandai ispirata ai film d'animazione giapponesi, comincia a prendere forma e consistenza in vista della data di commercializzazione prevista per la primavera del 1999.

Seguito del mediocre ***Digital Mission Macross VF-X***, la nuova edizione dello sparatutto dedicato alla storica serie d'animazione di Tatsunoko, anela a diversificarsi dai prodotti similari (la serie di ***Ace Combat*** di Namco in primis) grazie all'impiego di un'originale sistema di inquadrature dinamiche. Invece di proporre una visuale interna dall'abitacolo o esterna *à la* ***After Burner***, il team Bandai Visual, responsabile del progetto (come del precedente), ha pensato bene di adottare un'originale visuale esterna in costante movimento attorno al velivolo principale. Le immagini che vedete, infatti, non sono tratte da alcuna modalità replay, ma dal gioco in azione. Un siffatto sistema di inquadrature dinamiche richiede un'enorme dispendio di energie computazionali da parte del processore PlayStation, ma pare che, in termini ludici, il suo impiego risulti sufficientemente funzionale sebbene inizialmente disorientante. ***Digital Mission Macross VF-X2*** ripropone l'interessante sistema di metamorfosi in tempo reale adottato da Bandai Visual nel *prequel*. Ogni velivolo è dotato di abilità trasformistiche (da aereo a robot e viceversa) e sarà pertanto concessa al giocatore l'opportunità di decidere quale assetto tenere nei vari momenti della battaglia aerea. In considerazione dei quasi 12 mesi trascorsi dalla sua prima apparizione in pubblico, ***Digital Mission Macross VF-X2*** non sembra sia stato sottoposto ad alcun miglioramento estetico. In compenso, il team responsabile del progetto sta dedicando particolare attenzione al bilanciamento del livello di difficoltà e rifinendo il funzionamento dell'originale sistema di inquadrature impiegato.

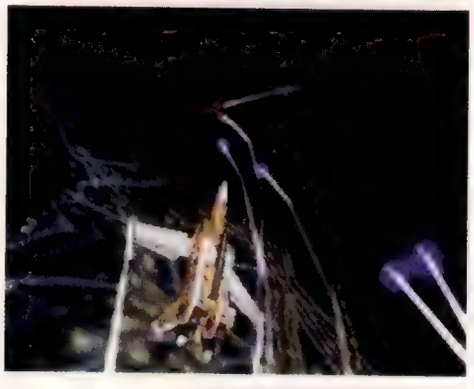
Saranno, inoltre, presenti missioni ambientate nello spazio siderale. I robot verranno sparati in orbita come satelliti, all'interno di razzi.

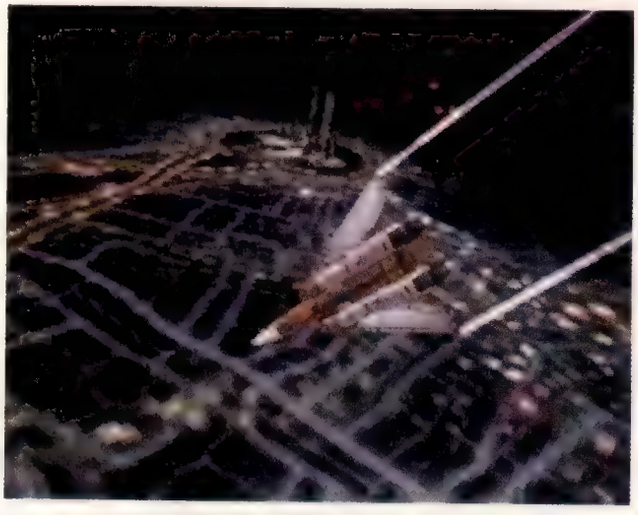
Al di là del *mech* standard Valkyrie protagonista del gioco, ***Digital Mission Macross VF-X2*** offrirà una serie (la cui esatta composizione è al momento ignota) di nuovi *mech*, alcuni dei quali equipaggiati con un sistema di puntamento missilistico non dissimile da quello adottato sin dai tempi di ***After Burner.***

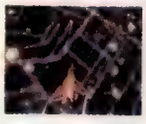
Previsto per la primavera di quest'anno, ***Digital Mission Macross VF-X2*** sarà distribuito in versione dimostrativa all'interno dello *shoot'em up* ***Macross Super Dimension Fortess***, previsto per marzo al prezzo di 6.800 Yen.

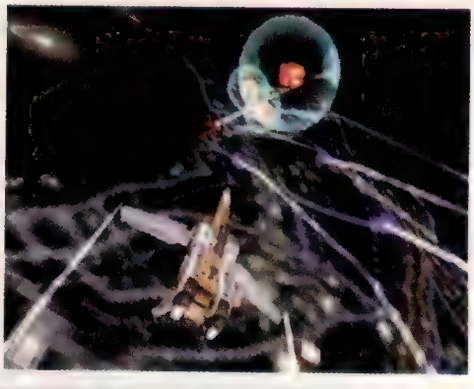
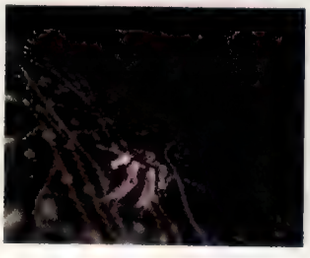
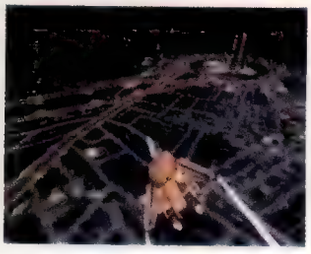


***Sarà interessante vedere il funzionamento dell'originale sistema di inquadratura dinamica adottato in* Digital Mission Macross VF-X2.**







Titolo : DM Macross VF-X2
Casa : Bandai
Uscita : Primavera
N° Giocatori : 1
Genere : Sparatutto

Immagine: FILOCALÌA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation EUR/USA

Soul Reaver	TELEFONARE
Parassite Eve	L. 119.000
Brave Fenger	L. 119.000
Rival Schools	L. 119.000
Metal Gear Solid	L. 119.000
Xenogears	L. 119.000
Fifa '99	L. 99.000
Music	L. 99.000
C3	L. 99.000
Command e Conquer retal.	L. 99.000
Breath of Fire 3	L. 99.000
NBA Live '99	L. 99.000
Total NBA '99	L. 99.000
Cool Boarders 3	L. 99.000
Toca 2	L. 99.000
Crash Bandicot 3	L. 99.000
Colony Wars Vendetta	L. 99.000
Oddworld's 2	L. 99.000
Earthworm jim 3D	L. 99.000
Iss Pro '98	L. 99.000
Wild 9	L. 99.000
Ninja	L. 99.000
Tomb Rider 3	L. 99.000
Tekken 3 (EUR)	L. 99.000
Colin Mcrae Rally	L. 99.000
Resident Evil II	L. 99.000
Gran Turismo	L. 99.000
Batman & Robin	L. 75.000
Motorhead	L. 75.000
Bomba '98	L. 75.000
Fifa World Cup '98	L. 75.000
Deathtrap Dungeon	L. 75.000
V-Ball	L. 75.000

OFFERTISSIME

Nuclear Strike	L. 50.000
Rascal	L. 50.000
Diablo	L. 50.000
Unholy War	L. 50.000
Snow Break	L. 50.000
Bushido Blade	L. 50.000
Forsaken	L. 50.000
Grantour Racing '98	L. 50.000
Spider	L. 50.000
Speadster	L. 50.000
Red Asphalt	L. 50.000
Jet Moto	L. 50.000
Dark Forces	L. 50.000
Perfect Weapon	L. 50.000
Power Boat	L. 50.000
Epidermic	L. 50.000
Iran & Blood	L. 50.000
Assalt Ring	L. 50.000
Hi Octane	L. 50.000
Hard Ball 5	L. 50.000
Po Ed	L. 50.000

GIOCHI NINTENDO 64

Castelvania 64	TELEFONARE
Tonic Trouble	TELEFONARE
South Park	L. 169.000
V - Rally	L. 169.000
Zelda	L. 169.000
Turok 2	L. 169.000
Star Wars 2	L. 159.000
Wipeout 64	L. 159.000
F1 World Grand Prix	L. 149.000
NBA Courtside	L. 109.000
Bombermarm Heroes	L. 109.000
Olympic Hokey 98	L. 109.000
1080 Snowboardin	L. 109.000

OFFERTISSIME

Nagana Winter Olympic	L. 49.000
Virtual Hiryuna - Ken	L. 49.000
Snobo Kids	L. 49.000
Chamaleon Twist	L. 49.000
Yoshi's Story	L. 49.000
Dual Heroes	L. 49.000
Wild Choppers	L. 49.000
NBA in Zone '98	L. 49.000
Mace the Dark Age	L. 49.000
Goemon	L. 49.000
Clay Fighter	L. 49.000
Bomberman 64	L. 49.000
Blast Dozer	L. 49.000
Doreamon	L. 49.000
Hexen	L. 49.000
Trouble Maker	L. 49.000

GIOCHI Sega Saturn

Marvel VS Street Fighter + RAML	169.000
Marvel VS Street Fighter	L. 139.000
King of Fighter Best Collection	L. 169.000
Guardian Force	L. 99.000
Panzer Dragon RPG	L. 99.000
Battle Gare GGA	L. 99.000
Capcom generation 3	L. 99.000
Dracula X	L. 99.000
Burning Ranger	L. 99.000
Winther Heat	L. 69.000
Dodon Pachi	L. 69.000
Bomberman Fight	L. 69.000
Sonic R	L. 69.000
Dungeons & Dragon	TELEFONARE

OFFERTISSIME

Willy Wombat	L. 50.000
Toki...	L. 50.000
Dai Suku	L. 50.000
Strong Style	L. 50.000
Zero You Champ Dozzy I	L. 50.000
Cube Battle	L. 50.000
Henry Explorers	L. 50.000
Batman Forever	L. 50.000
Virtual On	L. 50.000
Gebockers	L. 50.000
Robo Pit	L. 50.000
College Slam	L. 50.000
Last Gladiators	L. 50.000
Quantum gate 1	L. 50.000
Hyper Reverthion	L. 50.000
Chase H.Q.	L. 50.000

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

GIOCHI Sony Playstation Jap

Silent Hill	TELEFONARE
Last Blade	TELEFONARE
Tricky Sliders	TELEFONARE
Marvel Us Street	TELEFONARE
Final Fantasy 8	TELEFONARE
Gundam Counterattack	L. 169.000
Bloody Roar 2	L. 149.000
Ehrgeir	L. 139.000
Bugi	L. 139.000
Winning Eleven 98-99	L. 139.000
Ridge Racer Type 4	L. 139.000
Street Fighter Zero 3	L. 139.000
Airguites	L. 139.000
Tales of Fantasia	L. 139.000
R - Type	L. 139.000
TTB Dirt Cross	L. 129.000
Striker 1945 II	L. 129.000
Kamen Raider	L. 129.000
Captain Commando	L. 129.000
Gran Turismo	L. 129.000
Rally de Africa	L. 129.000
Destrega	L. 129.000
Over Bloop 2	L. 129.000
Puzzle Bobble 4	L. 119.000
Gun Ballet 2	L. 119.000
Siluette Mirage	L. 119.000
Dark Messiah	L. 119.000
Double Cast	L. 119.000
Crisis City	L. 119.000
Tunder Force V	L. 119.000
Soul Divide	L. 119.000
Enigma	L. 119.000
Tekken 3	L. 119.000
Xenogears	L. 119.000
Bokandesuyo	L. 109.000
Bomberman World	L. 109.000
The Granstream Saga	L. 109.000
Chu Cubbo Owgeon	L. 109.000
Sokaigi	L. 109.000

OFFERTISSIME

Blue Sabre Knights	L. 50.000
Ray Tracer	L. 50.000
Over Blood	L. 50.000
Expert	L. 50.000
Extreme Power	L. 50.000
Shatcher	L. 50.000
Metal Jacket	L. 50.000
Exector	L. 50.000
Night Striker	L. 50.000
Dark Seed	L. 50.000
Wizardry VII	L. 50.000

GIOCHI Dream cast

Monaco GP II	L. 169.000
Geist Force	L. 169.000
Sonic Adventure	L. 169.000
Tetris 4D	L. 169.000
Incomming	L. 169.000
Virtua Fighter 3	L. 139.000
Godzilla	L. 129.000
Pen Pen Tricelon	L. 129.000
Juli	L. 99.000
Blue Stinger	TELEFONARE
Sengoku Turb	TELEFONARE
Sega Rally 2	TELEFONARE
Aero Dancing	TELEFONARE
House of Dead II	TELEFONARE
Psychic Force 2012	TELEFONARE

ACCESSORI

Volante con Vibrazione (PSK)	L. 159.000
Pistola + Pedaliera	L. 130.000
Joy Pad Dreamcast	L. 109.000
Visual Memory Dream Cast	L. 100.000
Pad Dual Shock PSX	L. 59.000
Grip Controller PSX	L. 45.000
Joy Pad N 64	L. 49.000
Memory Pak N 64	L. 29.000
Joy Pad DX ss	L. 39.000
RGB Scart PSX	L. 38.000
RGB Scart N 64	L. 38.000
AV Cablo Gold N 64	L. 38.000
SVHS N64 PAL	L. 30.000
Nuovo Adattore N64	L. 69.000
Adattatore+Action Reply PSX	L. 89.000

CONSOLE

Nintendo 64 Jap + USA	L. 319.000
Sony Playstation PAL	L. 249.000
Sony Playstation Dual Shock Universale	L. 350.000
Neo-Geo Pocket	TELEFONARE
Dreamcast	TELEFONARE
Game Boy a Colori	TELEFONARE

PORTACHIAVI

Tekken 2 e 3
King of Fighter
Evangelion
Super Robot Taisen
Marvel Super Heroes

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

LE OFFERTISSIME SONO VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5
60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

GO GO GAMES

ORARIO
mattino
9,30 - 12,30
pomeriggio
15,30 - 19,30
CHIUSO LUNEDI' MATTINA

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI, HONG KONG

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

Briefs from the Outer Worlds

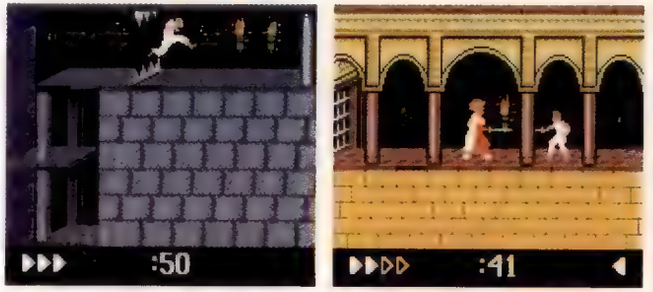
a cura di Marcello Cangialosi

Pocket Update

GAME BOY COLOR

CON CIRCA CINQUE MILIONI DI GAMEBOY COLOR GIÀ DISTRIBUITI IN GIAPPONE DALLA SUA COMMERCIALIZZAZIONE (21 OTTOBRE) ED UN VOLUME DI VENDITE PARI AD UN MILIONE DI UNITÀ AL MESE (FONTE NIKKEI WEEKLY), NINTENDO PUÒ RITENERSI SODDISFATTA DI COME IL PUBBLICO HA ACCOLTO LA NUOVA VERSIONE DEL SUO STORICO PORTATILE. Stimolati dall'opportunità di permutare il vecchio modello in bianco e nero col nuovo (in Giappone esistono veri e propri centri dedicati al "riciclaggio" tecnologico), la quasi totalità dei consumatori nipponici sta passando al nuovo sistema, assicurando così a Nintendo il mantenimento dell'enorme base installata acquisita durante i dieci anni trascorsi dalla commercializzazione di GameBoy nel lontano 1989. Al di là del mercato asiatico, l'impatto di GameBoy Color sui territori occidentali è stato parimenti gratificante, tant'è che Mindscape ha già annunciato la versione "tascabile" dello storico *action-puzzle game* ***Prince of Persia***. Prevista per aprile, l'edizione "miniaturizzata" del capolavoro di Jordan Mechner offrirà 13 livelli e la promessa di 40 ore di gioco. Continua, intanto, la battaglia fra SNK e Bandai per la diffusione, all'ombra di Nintendo, dei rispettivi Neo Geo Pocket e Wonderswan. La prima, in particolare, sembra compiere un passo in avanti rispetto alla concorrente. Con un annuncio a sorpresa SNK ha ufficializzato lo sviluppo di Neo Geo Pocket Color (doh!). Prevista per il 19 marzo in Giappone (in coincidenza col giorno d'apertura del *Tokyo Game Show* primaverile, nonché quindici giorni dopo la prevista commercializzazione del concorrente Wonderswan), la versione a colori del neonato Neo Geo Pocket (scusate il gioco di parole) già vanta una *line-up software* di tutto rispetto fra cui spiccano ***King of Fighters R-2, Fatal Fury First Contact, World Heroes, Samurai Spirits 2, Metal Slug 2*** e, udite udite, ***Megaman by*** Capcom. Al pari della versione B/N, ***KOFR2*** sarà interfacciabile con la versione di ***KOF*** per Dreamcast.

Fra le specifiche tecniche non ufficiali di Neo Geo Pocket Color, compaiono un nuovo schermo LCD capace di visualizzare 146 colori (valore inconsueto...) contemporaneamente estratti da una palette di 4096 e un'autonomia di 40 ore ricavata da due misere pile ministilo (sigla "AAA"). Parrebbe confermata la retrompatibilità con i giochi per la versione B/N. Considerato il breve lasso di tempo trascorso dalla commercializzazione di Neo Geo Pocket, c'è da chiedersi con quanto entusiasmo verrà accolta la notizia fra coloro che già possiedono il "vecchio" *hand-held* SNK. Ad addolcire la cosa potrebbe contribuire il prezzo del nuovo portatile a colori: ben 8.900 Yen, lo stesso di GameBoy Color. A quanto pare Nintendo non sarà l'unica protagonista nel settore degli *hand-held* in policromia. Dal canto suo, Bandai risponde annunciando la conversione per Wonderswan di ***Chocobo's Mysterious Dungeons*** sviluppata da un team interno e supervisionato da Squaresoft. La conversione sarà solo la prima di una lunga serie targata Square, il che rende la *line-up* Wonderswan altamente attraente. Voci non confermate attribuirebbero, inoltre, a Sony Computer Entertainment il ruolo di unico distributore ufficiale di Wonderswan in Giappone (doh!!). Secondo alcuni dipendenti dalla lingua sciolta, l'accordo siglato fra Sony e Bandai si estenderebbe anche sul settore software e vedrebbe Sony ampliare la *line-up* di Wonderswan con le conversioni di ***Gran Turismo*** (si, come no... ehm, scusate) e ***Parappa The Rapper*** (già più fattibile). Il tutto (e con questo concludiamo la fase *gossip*) avvalorato da una supposta interfacciabilità del portatile Bandai con Playstation (esattamente come Neo Geo Pocket con Dreamcast) che consentirebbe all'utenza del 32-bit Sony l'interscambio dei dati di gioco fra i due sistemi (hmmm...e il PocketStation?). Tornando a navigare sulle placide acque dell'ufficialità, annunciamo la commercializzazione per il 4 marzo dei seguenti cinque titoli Wonderswan: ***Gunpei*** (Bandai, *Puzzle*, al prezzo di 1980 Yen – contro i 3800 standard - sarà il gioco più economico disponibile per l'*hand-held*), ***Densha de GO!*** (Taito, *train simulator*. Con i suoi 32 Mega sarà il titolo più "grosso") ***Wonder Stadium*** (Namco, baseball), ***Toukon Retsuden*** (Tomy, *wrestling*) e il già citato ***Chocobo's Mysterious Dungeons*** di Square.



(Foto sopra) **Prince of Persia *versione Game Boy Color!***

WonderSwan™

TEMPO FICO.
PREZZO AMICO.

- Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
- Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
- 100 mt impermeabile
- Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
- 30 modelli di differenti colori

L.69.000

VAGARY

Tekno

Studio Più

Shenmue

SPESSO LE SORPRESE ARRIVANO DA CHI MENO TE LO ASPETTI. Prendete Yu Suzuki, ad esempio. Ha iniziato la sua carriera realizzando il *coin-op* ***Hang-On*** (un gioco di guida) per poi inanellare una serie di successi targati Sega quali ***Space Harrier*** (uno sparatutto), ***After Burner*** (ancora uno sparatutto), ***OutRun*** (un altro gioco di guida), ***Virtua Racing*** (idem) e la serie di picchiaduro ***Virtua Fighter***. Indiscutibilmente talentuoso, il creatore dello storico ***Daytona USA*** (rimasto in vetta alle classifiche di preferenza per quattro anni, fino alla commercializzazione di ***Scud Race*** e ***Sega Rally***) ha fino ad oggi lavorato prevalentemente sui *coin-op* (e il mercato *coin-op* ringrazia). Ma quasi come un fuoco soffocato dalla mancanza di ossigeno, Suzuki ha in un certo senso costretto la sua creatività entro i limiti dell'*action game* imposti dal settore operante a gettoni. Ebbene oggi, col triste defilarsi di Saturn e la sua mediocre tecnologia (dal pdv di Suzuki ovviamente che in passato non ha esitato ad esprimere il suo disappunto circa le timide *performance* di Saturn), e il lancio di Dreamcast e i suoi 128-bit di potenza, si aprono per Suzuki-san nuovi orizzonti e nuove opportunità di espressione artistica nel settore domestico dell'*entertainment*. Non è un caso quindi che il primo progetto di AM2 per Dreamcast non solo non sia un gioco *arcade*, ma neanche un genere videoludico precisamente identificabile. Suzuki ha definito "FREE" (*Full Reactive Eyes Entertainment*) l'inedito genere di appartenenza del suo ***Shenmue*** (prima noto come ***Project Barkely***) per Dreamcast. Presentato alla stampa specializzata lo scorso 20 dicembre, ***Shenmue*** sembra destinato a rivoluzionare il panorama videoludico mondiale al pari di quanto fece ***Mario 64*** qualche anno fa sulla piattaforma Nintendo. Lo scopo principale di ***Shenmue*** è mimare la realtà, offrire un mondo digitale vivo e palpitante, un'esperienza ludica coinvolgente e libera da ogni restrizione. Volendo limitarsi alle analisi delle sole immagini di gioco, già viene il sospetto che ***Shenmue*** riesca perfettamente nell'impresa. Le locazioni di gioco appaiono di fatto le più realistiche che si siano mai viste in un *videogame*. Nel ruolo del giovane Ryo Hazuki, il giocatore entrerà in contatto col mondo di ***Shenmue*** inquadrato da una visuale in terza persona. L'estensione del campo visivo appare enorme; abbraccia magnificamente la complessità e la vastità degli ambienti di gioco poligonali sottolineando l'abilità dell'*hardware* Dreamcast nel gestirle. Inutile dire che buona parte del *quid* ludico di ***Shenmue*** si basa sull'esplorazione e sul recupero di oggetti utili al prosieguo nel gioco. Classico, ma è analizzandone gli aspetti più sottili che se ne comprende l'unicità. Circa 370 personaggi virtuali sono stati scritturati per popolare il mondo di ***Shenmue***. Spiando le attività di ognuno di loro è facile rendersi conto che ognuno è impegnato in qualcosa (non resta immobile in attesa che il giocatore ci vada a parlare), ognuno sembra condurre la propria vita digitale. I dialoghi presentano un livello di profondità e delle implicazioni ludiche interessanti. In una circostanza, ad esempio, l'attenzione di Ryo verrà richiamata da un tizio arrampicato su una scala intento a sistemare un'insegna. Il giocatore può scegliere se aiutarlo o meno. Nel primo caso si ritroverà ad impartire gli ordini "su, un po' più a destra, sì, no, giù" fintanto che il tipo non avrà sistemato l'insegna e sarà pronto a fornire eventuali indizi come ricompensa. Il parlato appare realistico e naturale al punto che in una circostanza un vecchio dall'udito traballante si congeda irritato dopo aver tentato più volte di capire le nostre domande. Allo stesso modo, Ryo sarà in grado di trovarsi un lavoro parlando con la gente, e racimolare così il denaro necessario per mangiare, comprare oggetti e così via. Al pari di ***Zelda 64***, ***Shenmue*** simula anche lo scorrere del tempo. Il giorno e la notte si avvicendano sulle scenografie di gioco offrendo meravigliosi giochi di luci e colori. Anche le stagioni svolgono un ruolo importante nella resa realistica dell'avventura, alternando periodi di sole e caldo afoso, con fresche serate addolcite da una lenta precipitazione nevosa. Un secondo aspetto intrigante di ***Shenmue*** è quello che Yu Suzuki definisce il *Quick Time Event* (QTE). Sono previsti alcuni momenti in cui il giocatore è chiamato ad impartire in brevissimo tempo una serie di comandi tesi ad evitare eventuali, nonché improvvise, minacce. In una di queste circostanze, un segnale lampeggiante sullo schermo indicherà il pulsante del *controller* da premere entro i pochi nanosecondi previsti. Sebbene apparentemente simile alla meccanica di gioco vista nel *laser game* ***Dragon's Lair***, è bene chiarire che il giocatore sarà sempre libero di muoversi in qualsivoglia direzione e che le occorrenze del *QTE* saranno rare, inaspettate e brevi. Un buon esempio del *QTE* è rappresentato dalla sequenza mostrata da Yu Suzuki durante la conferenza dello scorso dicembre. La sequenza vedeva il giocatore impegnato nell'inseguimento di un ragazzino fra i vicoli di una cittadina. Le tempestive segnalazioni a video del *QTE* avvertivano di premere i tasti opportuni per saltare una serie di ostacoli improvvisi, come barili rotolanti, mezzi in movimento o staccionate. Nonostante sia difficile descriverne la meccanica a parole, *QTE* si dimostra efficacissimo e sufficientemente duttile da essere impiegato in altre circostanze. Come nei combattimenti. Ma di questo ne riparleremo sul prossimo numero di **Briefs from the Outer World...**

L.69.000

L.138.000

E IN PIU' MEGAREGALO!

Aut. Min. Rich.

Questo incredibile porta CD
in omaggio
con ogni orologio

- Movimento digitale al quarzo, con funzioni di ora, data, doppio allarme
- Cronometro, timer, doppio fuso orario e segnale orario
- 100 mt impermeabile
- Funzione di illuminazione interna elettroluminescente
- 30 modelli di differenti colori

GARANZIA 24 MESI

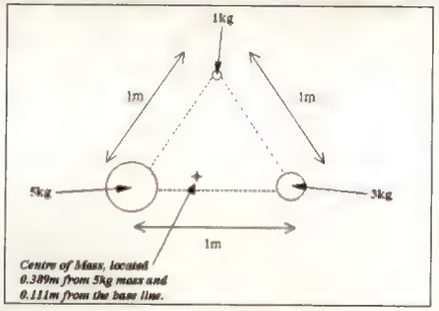
VAGARY
Tekno

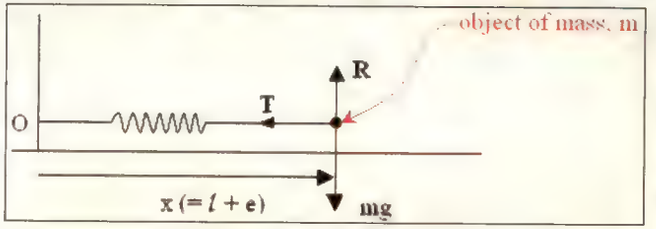
Garantito da CITIZEN

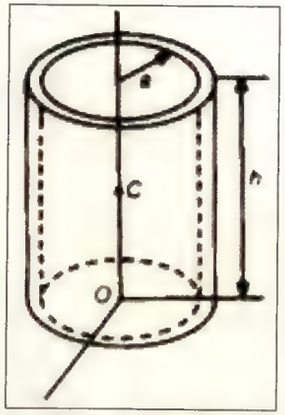
Studio Più

MathEngine e il realismo reale

SI APRE UNA NUOVA ERA NEL CAMPO DELLE SIMULAZIONI TRIDIMENSIONALI. Col progredire della tecnologia informatica, la potenza di calcolo dei sistemi d'intrattenimento elettronici ha permesso alla grafica poligonale di raggiungere livelli di raffinatezza tali da accorciare la distanza che separa l'esperienza virtuale da quella reale. La distanza è oggi così sottile che basta un comportamento anomalo di una vettura in corsa per infrangere la sospensione d'incredulità in cui versa il pilota di un *racing game* tridimensionale come ***Daytona 2*** o ***Gran Turismo***. Un gioco di guida nasce e muore sulla dinamica comportamentale delle vetture, non sulla grafica. Al videogiocatore piace farsi coinvolgere e il modo migliore per farlo è offrirgli un ambiente virtuale il più possibile assimilabile alla realtà. Circa due anni fa il, matematico Alan Milosevic (nella foto) ebbe un'idea: realizzare uno strumento che permettesse alle applicazioni ludiche tridimensionali di raggiungere nuovi livelli di realismo e complessità col minimo sforzo da parte dei programmatori. Nasce così *MathEngine*, *software house* britannica, composta da giovani fisici e matematici reclutati dal vicino ateneo di Oxford, allo scopo di realizzare il "motore matematico", al secolo ***MathEngine***. Fino ad oggi, nessun *videogame* (ad eccezione di alcuni simulatori di volo) ha di fatto riprodotto la realtà e la sua fisica partendo dalle formule matematiche che le regolano. Dopo aver spiccato un salto da una piattaforma all'altra in ***Half-Life***, non è la formula di accelerazione gravitazionale a farci tornare coi piedi per terra. Lo slittamento di un pneumatico in ***Gran Turismo*** non è la risultante delle forze congiunte esercitate da altri fattori (come il peso del veicolo, la larghezza del battistrada, la velocità e così via). E' solo la risposta ad una serie limitata di circostanze specifiche previste dal programma. ***MathEngine*** tenta di offrire ben altro che un'emulazione. ***MathEngine*** è capace di generare animazioni realistiche in tempo reale (come il crollo di un muro mattone per mattone ad esempio). Basta assegnare le proprietà fisiche ad un oggetto perché ***MathEngine*** si occupi dei calcoli necessari per conferirvi un comportamento realistico. In un mondo digitale sotteso dalle *routine* di ***MathEngine***, si può fare praticamente tutto. Avete presente la scena del ponte di legno in *Indiana Jones e il Tempio Maledetto*? Quando Indy taglia la corda con una sciabolata?

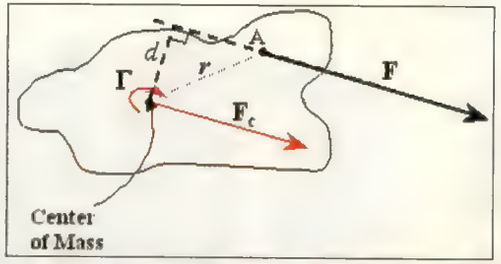


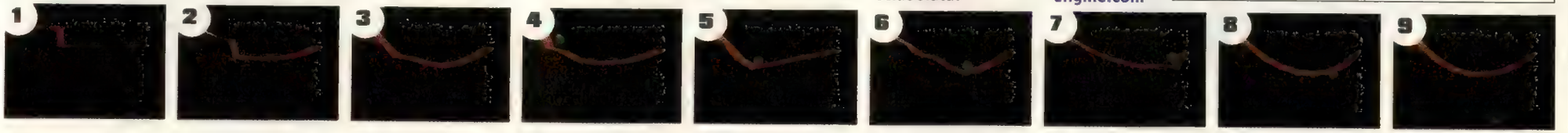




$$x_c = \frac{1}{M}\int_V x\rho dV$$

Ebbene, in un contesto tridimensionale, ***MathEngine*** è in grado di applicare le formule matematiche necessarie per calcolare un'animazione simile *on the fly*. Fantascienza? Ma spesso il realismo è nemico della giocabilità. Un'ossessiva ottemperanza alle leggi della fisica dinamica, può infastidire il videogiocatore. Suo desiderio principale è divertirsi, non imparare a pilotare una monoposto dall'oggi al domani. Il programma realizzato da Milosevic prende in considerazione anche questo delicato aspetto, concedendo ai programmatori l'opportunità di regolare a piacimento tutti i parametri dell'*engine* al fine di trovare il giusto equilibrio fra giocabilità e realismo. Al momento ***MathEngine*** non è in grado di simulare tutto il simulabile, ma il lavoro dei ricercatori continua. Nel futuro sono previste nuove versioni di ***MathEngine*** più veloci ed implementate con *routine* dedicate alla dinamica dei fluidi, al rilevamento di collisione fra oggetti tridimensionali e, più in generale, a tutto ciò di cui i videogiochi del terzo millennio avranno bisogno. Per maggiori informazioni su ***MathEngine*** e per assistere ad alcune brevi dimostrazioni delle sue capacità (davvero notevoli), approdate senza timore al sito **www.mathengine.com**



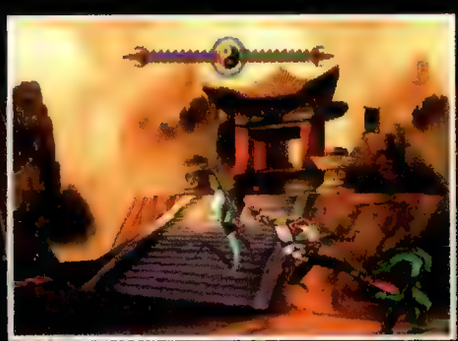


TAI-FU™

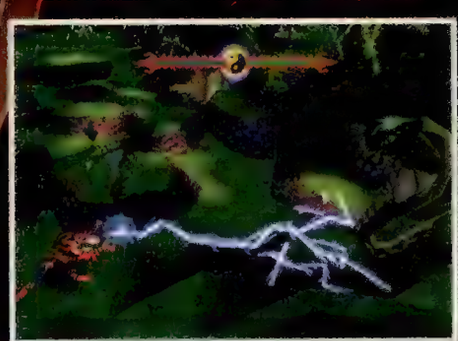
Wrath of the Tiger

DREAMWORKS INTERACTIVE™

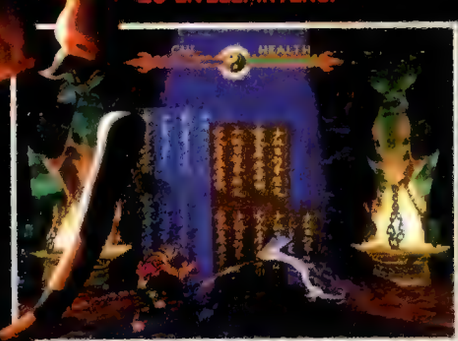
AZIONI DI COMBATTIMENTO KUNG-FU



BATTAGLIE TRA ANIMALI LEGGENDARI



20 LIVELLI INTENSI



ACTIVISION®

PlayStation

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

HALIFAX

HALIFAX SpA - Via Bisceglie, 71 - 20152 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

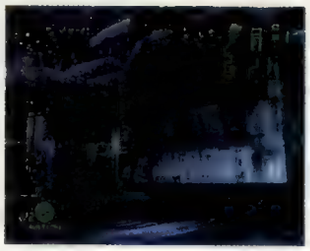
www.halifax.it

VIENI A PROVARLO AL PALAVOBIS NEL TENDONE HALIFAX

PRIMA DELLE PARTITE DI PALLACANESTRO

Tai-Fu: Wrath of the Tiger™ & © 1999 DreamWorks Interactive L.L.C. "PlayStation" is a registered trademark of DreamWorks Interactive L.L.C. DreamWorks Interactive is a trademark of DreamWorks L.L.C. Published and distributed by Activision under license. "PlayStation" and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

Metal Gear Solid

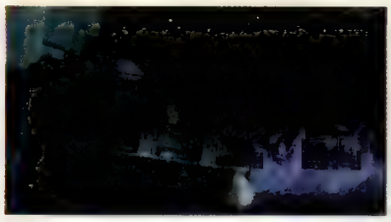


Esistono solo tre parole utili a descrivere l'impatto di *Metal Gear Solid* sulla scena videoludica contemporanea: *metal, gear, solid*. Tanto nel significato letterale quanto nell'impronta sonora, queste tre parole riescono ad esprimere l'essenza dell'ultimo capolavoro di Hideo Kojima meglio di qualsiasi recensione da 10 mila e passa caratteri di testo.
Oltre alle parole, anche i numeri parlano chiaro. Alla data del 28 dicembre 1998, le vendite della versione NTSC di *Metal Gear Solid* ammontavano a circa due milioni di copie. Ottocentomila giapponesi ed un milione e duecentomila americani hanno trascorso il periodo pre e post-natalizio in pieno delirio da Solid Snake. L'Europa, come di consueto, ha dovuto attendere i suoi bravi sei mesi prima di poter accogliere a braccia aperte la versione PAL dello *sneak'em up* prodotto da Konami. Ma l'attesa è finita. La versione linguisticamente localizzata nelle sue due ore e mezza di dialoghi campionati e compatibile con lo standard televisivo nostrano sarà dal 26 di questo mese sugli scaffali dei negozi.

Titolo : METAL GEAR SOLID
Casa : KONAMI
Versione : EUROPEA
N° Giocatori: 1
Genere : AZIONE

[redacted]

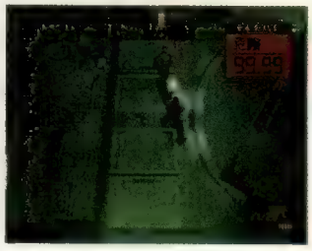
Sebbene molti abbiano provato a catturare in un *videogame* lo spirito e l'atmosfera di un film d'azione hollywoodiano, solo *Metal Gear Solid* riesce pienamente nell'impresa, esprimendone al meglio le potenzialità. La scelta di presentare gli intermezzi narrativi col medesimo *engine* poligonale del gioco è stata una delle più sagge che Kojima potesse prendere. Grazie al concatenamento armonico fra le fasi attive e quelle passive dell'esperienza ludica, il giocatore si sente partecipe degli avvenimenti, coinvolto dalle loro evoluzioni e dai loro risvolti. La sospensione dell'incredulità ha inizio da subito. Chiuso ermeticamente in un siluro, Snake viene sparato nelle fredde acque dell'Alaska verso un deposito di armi nucleari. Nel corso della scena, un montaggio sapiente e una serie di dialoghi esplicativi, fanno luce sullo scopo della missione. Subito dopo, una splendida quanto ispirata melodia accompagna Snake mentre emerge dalle acque e si prepara ad incontrare a mani nude le prime guardie in pattugliamento. Mentre il giocatore è ancora intento ad impratichirsi con la nuova meccanica di gioco, i titoli di testa continuano a comparire sullo schermo rendendo ancora meno sensibile il trapasso dall'introduzione all'azione in tempo reale ed aggravando l'illusione di vivere un'intrigante film di spionaggio. Un'illusione che *Metal Gear Solid* manterrà per tutto il resto del gioco.

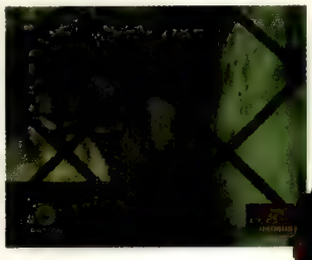


Essendo il lavoro di localizzazione non ancora ultimato al 100% al momento di andare in stampa, molte delle foto presenti in questa pagina riportano ancora scritte in inglese, a differenza della versione finale che sarà interamente in italiano. In Konami sono senza dubbio dei grandi a sviluppare i giochi, ma quando si tratta di adattare i prodotti ai differenti mercati hanno tempi invero lunghi... :(

[redacted]

Metal Gear Solid ha i suoi tempi. Non è un titolo *arcade* e richiede adattamento da parte dei giocatori più impazienti. La presenza delle guardie e di svariate telecamere e sistemi di allarme a raggi infrarossi obbliga a pianificare le proprie mosse con attenzione, a monitorare il percorso dei terroristi per evitare di invaderne il campo visivo, a temere il sistema di telecamere a circuito chiuso pronto ad azionare l'allarme al primo contatto sospetto. Intrufolarsi, sgattaiolare per affrontare il nemico di spalle: questo è il *modus operandi* di *Metal Gear Solid*. Ma occhio a dove mettete i piedi. Pavimenti particolarmente rumorosi posso attirare l'attenzione di chi è abbastanza vicino da sentirli calpestare, così come le impronte sulla neve possono spingere qualcuno non troppo amichevole a seguirne il tragitto. A differenza dell'intransigente *Commandos: Behind Enemy Lines* per PC (cfr. **Briefs from the Outer Worlds** d'ottobre), lo *stealth game* di Kojima concede ampi margini di sopravvivenza al giocatore che accidentalmente sveli la propria presenza nella base. Nel fracasso delle sirene d'allarme e braccato da un numero apparentemente infinito di guardie auto-rigeneranti, Solid Snake avrà modo di far salva la sua vita nascondendosi e rendendosi in qualche modo invisibile per 99 secondi scanditi alla rovescia. Raggiunto lo zero e cessato l'allarme, le guardie tornano al loro pattugliamento abitudinario lasciando il giocatore libero di tirare un sospiro di sollievo. L'intelligenza artificiale delle guardie non va però sottovalutata e talvolta, nascondersi sotto un cingolato può non essere la cosa migliore da fare. Da queste parti tutti hanno almeno un paio di mine particolarmente adatte a snidare i serpenti.





Armi e personaggi

Nel corso dell'avventura Snake avrà modo di incontrare diversi personaggi splendidamente caratterizzati. Individui instabili, reduci da sostanziali alterazioni dei loro codici genetici operate in sede di misteriosi esperimenti militari, si alterneranno a figure inquietanti e misteriose come Psycho Mantis e i suoi sorprendenti poteri paranormali (tanto sorprendenti da permettergli di leggere il contenuto delle *memory card* o spostare il *Dual Shock* con la sola forza del pensiero. Non scherzo). Solid Snake non è comunque solo nella tana dei lupi. Diversi personaggi in contatto radiofonico o incontrati nel corso dell'avventura, offriranno il loro supporto e i loro consigli in svariate circostanze. Ma gli amici migliori di un mercenario solitario sono le armi. Insieme a granate (stordenti, accecanti o... er, o meno), esplosivi al plastico, mine Claymore, *chaff* scatenanti campi elettromagnetici di disturbo e utili *gadget* come il binocolo digitale (capace di zoomare sulle lunghe distanze), il visore infrarosso, la maschera antigas e tutto quanto possa annoverarsi nell'inventario del perfetto agente infiltrato (silenziatore, pillole calmanti e *kit* di soccorso compresi), ***Metal Gear Solid*** offre un discreto elenco di sputafuoco. Dalla pistola SOCOM col suo sistema di puntamento laser, al fucile d'assalto FA-MAS in calibro 5.56 NATO, passando per il fucile PSG1 equipaggiato con mirino telescopico (se lamentate l'impossibilità di regolare il coefficiente di zoomata del mirino, dimostrate di ignorare che il mirino del vero PSG1 non lo permette), ogni arma digitale vanta le stesse caratteristiche delle controparti reali. Unica eccezione il lanciamissili teleguidati Nikita, inventato di sana pianta. Come da tradizione nella serie dedicata a Solid Snake (originaria del 1987), fra gli oggetti disponibili ad inizio gioco, oltre al binocolo, compare un simpatico pacchetto di sigarette. In qualità di maschio vero e duro, dai polmoni inattaccabili dal cancro, Snake non poteva non concedersi al vizio e l'opportunità di fumare è difatti concessa sebbene a discapito della barra energetica che ad ogni inspirazione volge all'esaurimento. Esaurimento che, fortunatamente, risparmia l'ultima tacca di energia e non provoca quindi la morte. Al di là del chiaro messaggio salutista (l'intera trama di ***Metal Gear Solid*** è un messaggio, un inno alla demagogica condanna del nucleare, resa splendidamente invero, ma non per questo meno banale) l'impiego della sigaretta, e in particolare del fumo, ritornerà utile per svelare la presenza di sensori a raggi infrarossi. Piccolo aneddoto sul fumo: nel progetto iniziale di ***MGS*** era anche prevista una scena in cui Snake, costretto fra le quattro mura di una cella, tentava di farsi amico il soldato di guardia offrendogli una sigaretta. La sequenza non passò il vaglio del censore che giudicò con maggiore clemenza l'ipotesi dei disturbi intestinali della guardia (capirete quando c'arriverete;)) Fine aneddoto sul fumo.

MGS: fra realismo e giocabilità

Sebbene tutto in ***Metal Gear Solid*** sia esteticamente impeccabile e riesca con successo nella resa di un ambiente ostile realistico e vitale (nonché depositario di chissà quali misteri...), piccole incongruenze come le casse rotanti sospese nel vuoto e la scarsa estensione del campo visivo delle guardie, sembrano voler scalfire la verosimiglianza delle scenografie e, più in generale, dell'impostazione di gioco. In verità, la scelta di limitare la percezione altrui e di distinguere gli oggetti interagibili sollevandoli dal resto del fondale, è tesa a non sacrificare la giocabilità sull'altare del realismo. Considerata la relativa ristrettezza delle aree di gioco, concedere alle guardie una capacità visiva e percettiva reali avrebbe trasformato un'originale esperienza ludica in un travaglio. Non sarebbe divertentissimo girare l'angolo per ricevere ogni volta e in piena fronte un proiettile sparato da una guardia appostata a dieci metri di distanza. Potrebbe ritenersi, infine, sconveniente l'odiosa rapidità con cui si rigenerano i soldati eliminati durante la furia degli allarmi, il che, in un certo senso, appare comprensibile. D'altro canto, è evidente che senza questo piccolo accorgimento, il funzionamento del conto alla rovescia di cui sopra non avrebbe avuto motivo di esistere.

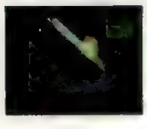
Dual Shock e il battito cardiaco

Innovativa, intrigante, coinvolgente. L'epopea di Solid Snake riemerge dal passato per segnare lo stile del futuro anche nello sfruttamento delle capacità vibranti del *controller Dual Shock*. Al di là del classico sussulto "solenoidale" provocato dai colpi subiti o dal rinculo delle armi, i tremori del *Dual Shock* permettono per la prima volta di toccare i personaggi digitali racchiusi in un mondo sempre meno virtuale. Afferrate una guardia per il collo e la sentirete dimenarsi fra le vostre mani. Bello, ma c'avrei pensato anch'io. Il colpo di genio è un altro: in una particolare occasione Solid Snake avrà modo di poggiare le dita sul collo di un personaggio svenuto per sentirne il battito cardiaco. Be', inutile dire che quel ritmo (tum... tum... tum...) sommesso e sanguigno, salirà fino alle vostre dita. Bellissimo.

MORPHEUS

A differenza di quella nipponica, la versione occidentale di MGS offre la possibilità di scegliere il livello di difficoltà (radar on/off) sin dall'inizio.

Commento **Considerata l'esaustiva recensione della versione NTSC di *MGS* pubblicata sul numero 52 di SPC, ripetere gli elogi espressi da Diego Cortese allora appare ridondante per non dire ridicolo. E' altresì noto quanto un'eccessiva considerazione del giudizio numerico sia per alcuni motivo di sterili battibecchi e di disinteresse verso i contenuti della recensione, pertanto sarà opportuno spiegare da dove vengono i tre voti percentuali in più concessi alla versione PAL di *MGS*. E' molto semplice: dalla lingua. Laddove in *MGS* la trama raggiunge livelli di pervasività raramente riscontrati in altri prodotti, la comprensione dei dialoghi acquista un ruolo quasi paritario alla giocabilità. Grazie all'ottimo lavoro di localizzazione linguistica compiuto da Konami (e vabbe', anche merito di Halifax) negli Abbey Road Studios (prestigioso studio di registrazione usato a suo tempo dai Beatles) di Londra, l'utenza italiota potrà apprezzare senza alcuno sforzo lo spessore e la drammaticità di una trama accattivante e di un'esperienza videoludica decisamente completa sotto (quasi) ogni punto di vista.**



Pro...

- *Atmosfera splendida*
- *Idem per la grafica e tutto il resto...*

Contro...

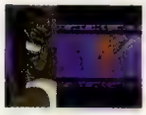
- *Ancora più facile in italiano*
- *Sistema di controllo a tratti disorientante*

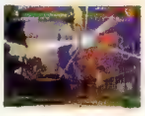
La Pagella...

Grafica	**96**
Sonoro	**95**
Giocabilità	**89**
Longevità	**83**
Originalità	**90**

95

Street Fighter Zero 3



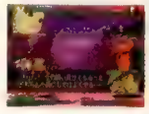


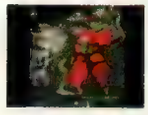
LA VARIABLE COMBO GENERA UN'OMBRA CHE IMITA LE MOSSE CHE ESEGUITE.

Uscito nelle sale giochi la scorsa estate, *Street Fighter Zero 3* costituisce a tutt'oggi il picchiaduro a incontri più tecnico e complesso mai realizzato da Capcom: un titolo che per la sua complessità grafica ha portato gli appassionati della casa di Osaka a temere fino all'ultimo una conversione poco rispettosa del gioco originale. Tali timori sono stati prontamente smentiti da Capcom con una versione PlayStation che non si limita ad essere un semplice adattamento il più possibile fedele al *coin-op*, ma che presenta un ampio numero di aggiunte e miglioramenti.

Street Fighter Zero 3 si distacca quindi fortemente dalle precedenti produzioni targate Capcom, rivelandosi come il miglior picchiaduro 2D attualmente disponibile per la console Sony: un risultato che dimostra chiaramente come con impegno e professionalità sia possibile superare i ben noti limiti *hardware* di PlayStation in campo bidimensionale. La cura con cui è stata creata la conversione si estende a tutti gli elementi del gioco, tanto da far sembrare il *coin-op* una realizzazione affrettata ed incompleta. Seppur presenti, i tagli alle animazioni sono stati apportati in modo da sacrificare al minimo il dettaglio grafico durante la fase reale di gioco. Se si escludono alcuni personaggi, il *frame rate* è estremamente vicino a quello del *coin-op* e in alcuni casi diventa quasi indistinguibile. Non sufficientemente appagata del risultato ottenuto, Capcom ha deciso di accontentare il più possibile i suoi fan offrendogli la possibilità di ammirare tutte le animazioni, le *winning pose* e le introduzioni mancanti selezionando due personaggi uguali. Per ridurre il carico di memoria a cui è costretta la macchina, è stato utilizzata la grafica poligonale per sottolineare i colpi portati a segno e per abbellire alcuni fondali (l'ala dell'F/A-18 nello stage di Nash ne è un esempio). Come sempre Capcom Design Room si è prodigata per fornire splendide illustrazioni, in alcuni casi esclusive per la versione PlayStation, che arricchiscono ogni elemento del gioco, dalle sequenze finali alle pause per i caricamenti. Nonostante la complessità grafica che caratterizza questa conversione, la velocità di gioco è stata mantenuta ai livelli della *coin-op* e non presenta pesanti segni di rallentamento. Anche dal punto di vista audio non vi sono differenze sostanziali: la colonna sonora, dopo anni di arrangiamenti dei brani storici, è stata completamente rinnovata. Nonostante si tratti di audio compresso e non su traccia, il suono risulta estremamente chiaro e pulito permettendoci di gustare al meglio i suoi ritmi *techno/dance*. Completamente rifatti anche i campionamenti audio che, oltre ad essere più comprensibili rispetto al passato, contengono nomi di mosse un tempo accompagnate da semplici urla (vedi il *senenshu* di Chun Li) ed un ampio repertorio di frasi per la voce fuori campo. Grazie ad un uso intelligente delle risorse disponibili, i tempi di caricamento sono stati mantenuti entro limiti più che accettabili. Quando possibile, il gioco cerca infatti di utilizzare i dati precedentemente caricati riuscendo in alcuni casi a ridurre l'attesa a pochi secondi. Per quanto il *pad* di PlayStation sia estremamente inadatto ai picchiaduro ad incontri bidimensionali, Capcom si è sforzata di ottimizzare al massimo il controllo, consentendo anche di scegliere tra tre differenti tempi di esecuzione necessari per effettuare le mosse speciali. Il gioco sfrutta inoltre i tasti laterali a cui sono assegnabili differenti funzioni e presenta un attento uso delle vibrazioni del *Dual Shock*.

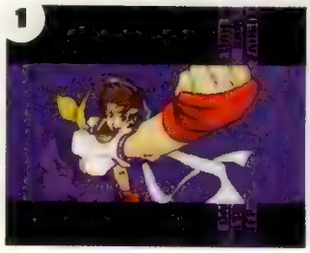
UTILIZZANDO LA MODALITÀ X-ISM ALCUNI PERSONAGGI RIPRENDONO IL PROPRIO LOOK ORIGINALE.



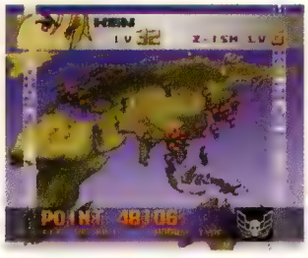


CHOOSE YOUR ISM!

Forte della sua considerevole esperienza nel campo dei picchiaduro, Capcom è riuscita a confezionare per *Street Fighter Zero 3* una meccanica di gioco in grado di adattarsi alle necessità di ogni appassionato. E' possibile scegliere fra tre modelli differenti che variano sia per il modo in cui vengono concepite le Super Mosse che per i colpi speciali e le azioni di gioco effettuabili. Il sistema più scarno ed immediato è denominato *X-ISM*, in ricordo dello storico *Super Street Fighter II X* (titolo giapponese di *Super Street Fighter II Turbo*): in esso tutte le innovazioni introdotte in questi ultimi anni, come *counter* e parata aerea, sono state disattivate (a parte l'*Air Recovery*) ed è stato concesso l'uso di una sola Super. In compenso il danno inflitto è decisamente maggiore rispetto alle altre modalità. Interessante notare il fatto che selezionando alcuni personaggi storici con l'*X-ISM* si ottiene la loro versione originale, sia per quanto riguarda l'aspetto fisico che per un buon numero delle loro mosse speciali. Ben più pratica e completa è la modalità *Z-ISM* che mantiene la maggior parte degli elementi di gioco della serie



Titolo : STREET F. ZERO 3
Casa : CAPCOM
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori: 1-2
Genere : PICCHIADURO

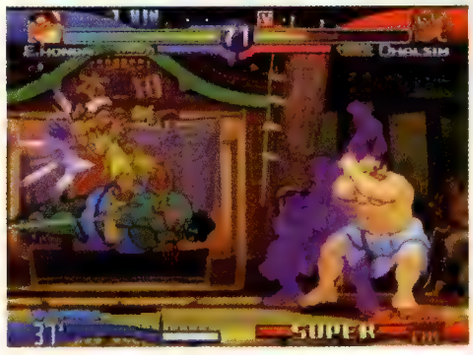


Il World Tour Mode permette di migliorare le caratteristiche del proprio personaggio.

Street Fighter Zero: tra essi vi sono *Zero Counter, Air Recovery, Ground Recovery, Guard Protection* e svariate provocazioni. Ogni personaggio possiede due o tre Super, il cui utilizzo consuma da uno a tre livelli di un'apposita barra posta sul fondo dello schermo. La selezione del loro livello dipende dalla potenza del tasto che viene premuto durante l'esecuzione della mossa. Infine abbiamo il *V-ISM Mode* che si differenzia dalla modalità precedente per un minor danno inflitto all'avversario e per la sostituzione delle Super con un nuovo tipo di *Variable Combo*: quest'ultima vi permette per un breve lasso di tempo di eseguire rapidamente le vostre mosse speciali, lasciando dietro di voi un ombra che imita le vostre stesse mosse raddoppiando il danno complessivo che infliggete. La distanza di quest'ombra è determinata dalla potenza dei tasti che premete durante l'esecuzione. La *Variable Combo* consuma un'apposita barra di energia che si riempie più rapidamente della classica *Super Gauge*. Nella conversione di ***Street Fighter Zero 3*** sono state inoltre aggiunte le modalità segrete *Saikyou, Mazi* e *Classical*. Il primo è un sistema "masochistico" nel quale il vostro potere offensivo e difensivo viene drasticamente diminuito. Nel secondo il danno che causate e subite viene drasticamente aumentato; inoltre vi basta essere sconfitti in un round per perdere l'intero incontro. L'ultimo sistema toglie tutte le funzioni presenti nei picchiaduro moderni trasformando il gioco in uno ***Street Fighter II*** prima maniera. Allo scopo di rendere il gioco più spettacolare, Capcom ha apportato due ulteriori aggiunte che avvantaggiano le strategie più aggressive. E' stata introdotta una barra che si consuma ogni volta che si para un attacco chiamata *Guard Gauge*: quando questa è portata al minimo, il vostro avversario può rompere le vostre difese e colpirvi impunemente per alcuni secondi. L'unico modo per non consumare la *Guard Gauge* è quello di parare l'attacco avversario nel momento in cui viene effettuato eseguendo così una *Guard Protection*. E' stato inoltre reso possibile attaccare un avversario dopo che è stato sollevato in aria da un colpo. Con un minimo di pratica, si riesce a provocare seri danni al proprio nemico senza consentirgli di toccare il suolo!

World Fighter

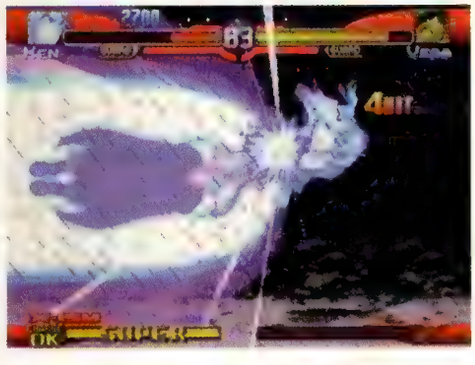
Durante il processo di conversione sono state mantenute tutte le modalità e i combattenti segreti presenti nel *coin-op*, ai quali sono stati aggiunti elementi di gioco del tutto inediti. Il numero dei personaggi disponibili è stato portato dai già considerevoli 27 elementi a ben 34. A differenza della versione a gettoni, ad ogni personaggio sono stati assegnati un fondale, una musica ed una sequenza finale specifici. Queste ultime, sebbene contengano alcune animazioni comuni a tutti i personaggi, sono decisamente più lunghe e presentano disegni molto più grandi rispetto alle precedenti produzioni Capcom. In quanto a modalità di gioco offerte, ***Street Fighter Zero 3*** contiene ogni opzione che un appassionato di



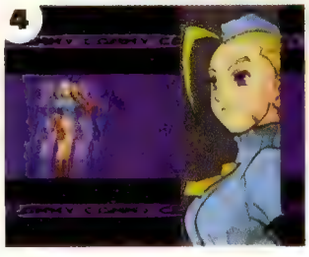
Pockezero

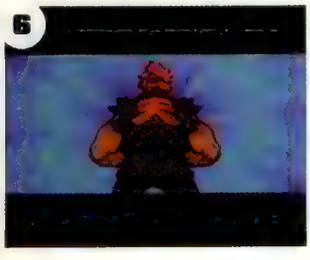
Street Fighter Zero 3 è uno dei primi titoli a sfruttare *PocketStation*, il nuovo *PDA* di Sony previsto per il 23 gennaio. Grazie ad esso è possibile addestrare i personaggi del gioco al costo di ben 11 blocchi fra quelli disponibili in *PocketStation*. ***Pockezero*** viene scaricato all'interno del *PDA* dopo aver selezionato il personaggio che si vuole allenare: le sue caratteristiche comprendono il livello di esperienza, i punti-ferita, il potere offensivo e la percentuale di possibilità di colpire il proprio avversario, dati che vengono poi utilizzati nel *Versus CPU* e *Taisen Mode*. L'addestramento avviene sia in modo automatico che mediante quattro differenti sottogiochi. Le modalità di combattimento sono due e si effettuano tre contro tre: in una si combatte contro la CPU, mentre tramite l'altra si affronta i personaggi di un amico collegando due *PocketStation*. E' inoltre possibile inserire il proprio allievo virtuale in un gruppo composto al massimo di sei personaggi. Nella tradizione delle simulazioni di crescita portatili, il combattente che addestrate decide autonomamente quando riposarsi o dormire. ***Pockezero*** non ha nell'intrattenimento portatile il suo unico scopo di esistenza: i personaggi che addestrate possono essere utilizzati nel *World Tour Mode* e di conseguenza nelle altre modalità ad esso compatibili.

- Colpisci il bersaglio
- Colpisci il peso
- Distruggi il muro
- Premi il pulsante indicato
- Accoppia le carte
- Combatti contro la CPU
- Scegli il tuo gruppo
- Controlla il personaggio
- Addestramento automatico
- Sonno

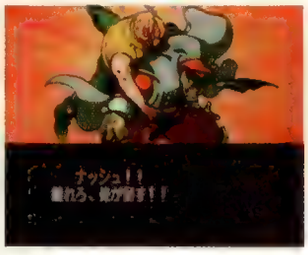


(Sopra) Lo Psycho Crusher di Shin Vega ha una potenza davvero impressionante.





(Foto 1-6) Anche stavolta Capcom Design Room ha superato sé stessa...



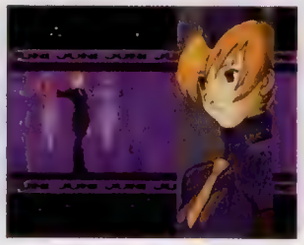
ANCHE I PERSONAGGI SEGRETI HANNO LA PROPRIA SEQUENZA FINALE.

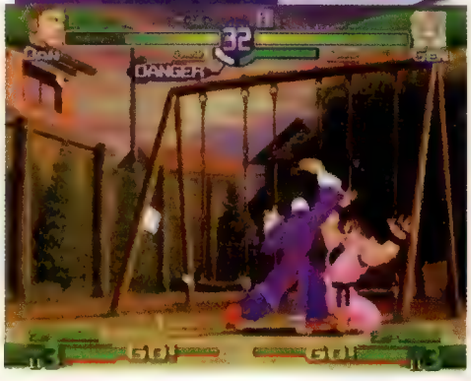
picchiaduro possa desiderare. Oltre agli immancabili *Arcade, Versus* e *Training Mode* sono stati migliorati i *Dramatic, Final Battle* e *Survival Mode* (segreti nel *coin-op*) ed aggiunte le modalità *Team Battle* e *World Tour. Team Battle* è un combattimento a squadre, concettualmente simile a quello di ***The King of Fighters***, nel quale è anche possibile organizzare scontri tra gruppi non aventi lo stesso numero di elementi. Nel *Survival Mode* dovete affrontare una serie d'incontri in sequenza potendo contare solo su un recupero minimo dei danni subiti nel *match* precedente. Questa modalità offre numerose opzioni che vi permettono d'incontrare solo i boss, combattere contro più avversari contemporaneamente oppure affrontare un numero infinito d'incontri. *Dramatic Battle* vi permette di combattere in due contro la CPU: l'unica limitazione è l'impossibilità per PlayStation di gestire tre personaggi differenti sullo schermo, a meno che due di essi non siano July & Juni o Ryu & Ken. Mediante la *Final Battle* potete affrontare immediatamente i boss del gioco ed ammirare con un minimo sforzo le sequenze finali di ogni personaggio. Il *PocketStation Mode* vi consente di accedere al sottogioco ***Pockezero*** utilizzabile con il nuovo *PDA* di Sony. Infine abbiamo il *World Tour Mode*, un'evoluzione dell'*Original Character Mode* di ***Vampire Savior EX***: lo scopo del gioco è quello di girare per il mondo affrontando tornei dalle regole più disparate. Vi può capitare di dover lottare contro diversi nemici contemporaneamente oppure di essere costretti a colpire il vostro avversario usando solo Super. A seconda del modo in cui combattete venite remunerati con l'aumento delle caratteristiche e con numerose opzioni aggiuntive come la possibilità di combinare le *Super Combo* o avere una *Guard Gauge* infinita. Tramite esse potete crearvi un *ISM* personalizzato, scegliendo quali funzioni di gioco si adattano maggiormente al vostro modo di combattere. I personaggi così creati possono essere trasferiti mediante l'*Entry Mode* nelle modalità *Versus, Training, Team Battle* e *Survival* incrementando in questo modo la già elevata longevità del gioco.

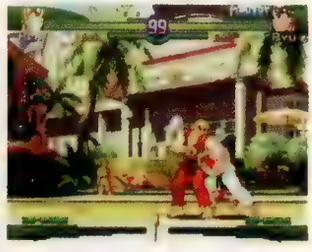
TRIX FIGHTER

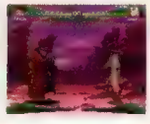
Classical, Mazi e Saikyoo Mode: Per ottenere le modalità *Classical, Mazi* e *Saikyoo* dovete attendere che il *counter* presente nelle opzioni raggiunga rispettivamente le tre, quattro o cinque ore. E' inoltre possibile ottenerle terminando il gioco al sesto livello per *Classical*, al settimo per *Classical* e *Saikyoo* e all'ottavo per tutte e tre.
Team Battle Mode: Terminate lo stage di Hong Kong nel *World Tour Mode* oppure completate il gioco a livello otto.
Survival Mode: Completate lo stage Point 48106 nel *World Tour Mode*.
Dramatic Battle: Terminate il *Team Battle Mode* con entrambi i gruppi o completate il gioco a livello 8. Per ottenere le opzioni aggiuntive del *Dramatic Battle* dovete finirlo utilizzando i team Ken & Ryu e July & Juni.
Final Battle: Completate il gioco a livello 7. Nota: Terminandolo a livello 8 ottenete sia il *Final* che il *Dramatic Battle*.
Arcade Mike Bison: Per giocare con la versione *arcade* di Mike Bison dovete raggiungere il livello Master in un *ISM* nel *World Tour Mode*. Potete utilizzarlo premendo L2 mentre selezionate la sua versione normale.

Guile e Satsui no Hadoo Ryu: Lo stage del *World Tour Mode* dove si trova Guile appare quando il numero totale di tutti i quattro vostri livelli (*Total Level, X-ISM, Z-ISM, V-ISM*) supera il 40. Sconfitto Guile, il livello di Satsui no Hadoo Ryu sarà accessibile. Una volta eliminata anche la versione oscura di Ryu, entrambi i personaggi diventano disponibili.
Shin Gouki: Per trovare la versione potenziata di Gouki dovete aver portato il *Total Level* a Master nel momento in cui avete ottenuto Satsui no Hadoo Ryu. Sconfitto Shin Gouki potete utilizzarlo premendo il tasto L2 mentre selezionate la sua versione normale.
Combattere contro Shin Gouki nel Final Battle: Selezionate un personaggio e tenete premuto L1 e L2 prima che appaia la schermata del *Versus*.
Animazioni complete: Per ottenere tutte le animazioni, comprese le *winning pose* e le introduzioni mancanti, scegliete due personaggi uguali.
Introduzione inedita: Attendete che il *counter* presente nelle opzioni raggiunga le 48 ore oppure completate il gioco con tutti i personaggi.









DIEGO

Commento **Con 34 personaggi disponibili, numerose modalità di gioco e un'incomparabile giocabilità, *Street Fighter Zero 3* è in assoluto la migliore conversione di un gioco bidimensionale mai realizzata per PlayStation, nonché una notevole prova delle capacità di Capcom, che speriamo non rimangano isolate a questa produzione. Se cercate un picchiaduro tecnico e giocabile che possa impegnarvi a lungo, troverete in *Street Fighter Zero 3* il titolo più adatto a voi.**

PRO...
- *Numerosi personaggi e modalità di gioco*
- *Grafica eccezionale e caricamenti ridotti*

CONTRO...
- *Tagli alle animazioni*
- *Pad PlayStation inadatto al gioco*

LA PAGELLA...

Grafica : **93**
Sonoro : **92**
Giocabilità : **92**
Longevità : **93**
Originalità : **91**

93

Psybadek

Scoprite la Gioia della tavola sicura

PSYGNOSIS

PlayStation

VANS @ J-D

Con i brani di Bentley Rhythm Ace e David Holmes

Rian Hughes at Device

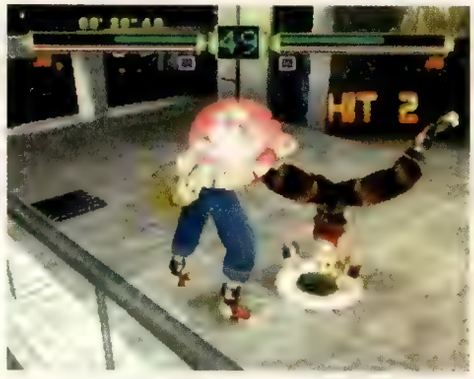
Ehrgeiz

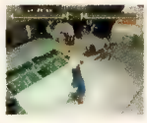
A debutto su PlayStation nel '96, la saga di *Tobal* ha costituito l'ingresso di Squaresoft nel mondo dei picchiaduro ad incontri. Grazie alla meccanica inedita ed intuitiva, *Tobal #1* ed il suo seguito hanno goduto di un ampio favore di pubblico e di critica. Il successo della versione casalinga ha convinto Square a realizzare un adattamento per le macchine a gettoni ed è nato così *Ehrgeiz*, uno dei *coin-op* più originali di questi ultimi anni.
Data l'inesperienza in campo *arcade* di Square, la distribuzione del gioco è stata effettuata in collaborazione con Namco, mentre lo sviluppo del titolo è stato ovviamente affidato a Dream Factory, lo stesso *team* che ha curato la saga di *Tobal*. Essendo le suddette case tra le più prolifiche dei *third party* Sony, la versione PlayStation era solo questione di tempo; una conversione che Square ha realizzato con la professionalità che l'ha sempre contraddistinta.

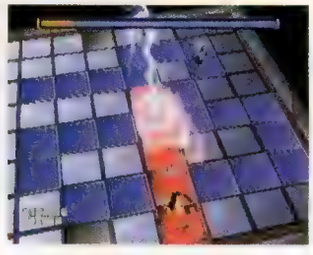
PER TERMINARE IL GIOCO IN MODO APPROPRIATO BISOGNA COLPIRE DJANGO CON LA EHRGEIZ.

Final Tekken

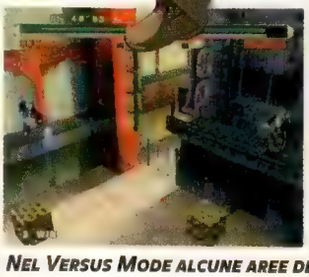
La collaborazione tra Square e Namco appare chiara sin dalla schermata di selezione dei personaggi, i cui volti e le cui mosse traggono chiaramente ispirazione, in maniera più o meno esplicita, da *Final Fantasy VII*, *Tobal* e *Tekken*. Com'è d'uso in tutte le conversioni di qualità, Square ha apportato alcune aggiunte alla ridotta rosa iniziale di otto personaggi disponibili: è ora possibile utilizzare sin dall'inizio Cloud e Tifa, giocare con altri quattro protagonisti di *Final Fantasy VII* (Sephiroth, Yuffie, Vincent e Zax) e con gli inediti archeologi Kouji Masuda e Clair Andrews. E' stata inoltre cambiato il modo di ottenere il boss Django, la cui attivazione avviene ora terminando il gioco con tutti i personaggi iniziali.
Sebbene utilizzi una versione migliorata del motore di *Tobal #2*, *Ehrgeiz* presenta un dettaglio grafico decisamente superiore a quello del precedente picchiaduro di Dream Factory. I personaggi hanno abbandonato l'aspetto pulito ma scarno che derivava dall'ampio uso del *Gouraud shading* a vantaggio di un look più particolareggiato: merito del impiego di *texture* particolarmente definite e dell'alta risoluzione. Nonostante il notevole dettaglio grafico, le animazioni del gioco si mantengono su standard qualitativi elevati, vantando ben 60 fotogrammi al secondo. Molto curati e realistici anche i fondali, un risultato ottenuto dall'impiego di complesse architetture poligonali ed un intelligente utilizzo di colori e luci. Presentazione e sequenze finali sono state realizzate mediante FMV qualitativamente ineccepibili, il cui soggetto è spesso scherzoso e parodistico. L'unica nota negativa è rappresentata dalla presenza di un solo filmato comune per tutti i personaggi di *Final Fantasy VII*, video costituito peraltro da un montaggio delle migliori sequenze in Computer Grafica del suddetto RPG.





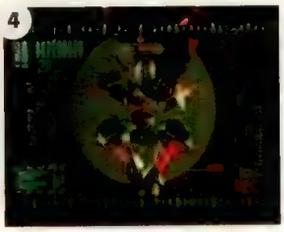


Impeccabile la qualità dell'audio che comprende campionamenti chiari e puliti ed una colonna sonora coinvolgente. Come per la grafica, anche la meccanica di gioco ha subito numerose modifiche rispetto alla saga di *Tobal*. Alla già elevata libertà di movimento del precedente picchiaduro di Dream Factory, sono stati aggiunti differenti piani di gioco così da incrementare la varietà degli scontri. Utilizzando lo *stick* analogico o la croce direzionale, il giocatore può correre ovunque nell'arena di gioco sfruttando le strutture presenti per colpire il proprio avversario dalle posizioni più impensate. A rendere ancora più imprevedibile il gioco sono presenti in alcuni *stage* delle casse, che, una volta rotte, permettono di recuperare armi, bonus ed alimenti rivitalizzanti. *Ehrgeiz* vanta inoltre una notevole immediatezza dei controlli, che consente la rapida esecuzione di una buona parte delle tecniche d'attacco. Queste ultime sono composti in gran parte da combinazioni dei tre pulsanti d'attacco (alto, basso, colpi speciali/estrazione dell'arma) rapidamente

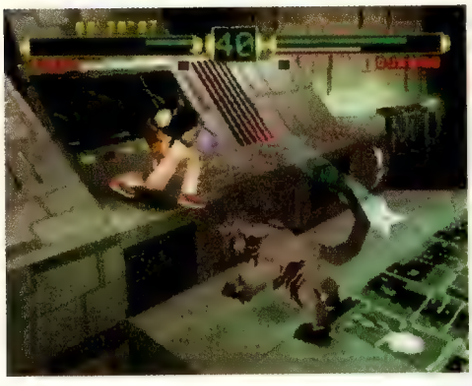
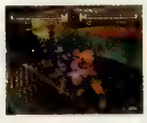


NEL VERSUS MODE ALCUNE AREE DELLO STAGE SONO BLOCCATE.

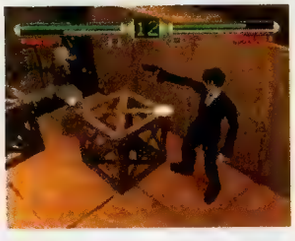
Titolo : **EHRGEIZ**
Casa : **SQUARESOFT**
Versione : **GIAPPONESE**
N° Giocatori : **1-2**
Genere : **PICCHIADURO**



memorizzabili. Non mancano comunque le mosse più impegnative, per la gioia dei "tecnici" dei picchiaduro: i colpi più letali richiedono infatti rotazioni a 360° della croce direzionale o combinazioni di attacchi da effettuare con un tempismo perfetto. Per evitare un abuso dei colpi speciali è stata conservata la *Special Attack Gauge*, il cui consumo dipende dalla potenza delle mosse utilizzate o dal tempo in cui l'arma è stata sfoderata. Decisamente meno intuitive le tecniche difensive che utilizzano un sistema ibrido assai scomodo: gli attacchi alti sono bloccati automaticamente quando si è immobili, mentre quelli bassi devono essere parati premendo il tasto che consente di accovacciarsi. Un colpo portato da vicino può essere anche fermato tramite una *counter*, il cui utilizzo richiede però un notevole tempismo. In aggiunta a questo è importante notare che gli attacchi realizzati con il pulsante dei colpi speciali non possono essere parati; l'unico modo per evitarli consiste nel fuggire sfruttando le protezioni offerte dall'arena di gioco oppure effettuare una mossa che renda il proprio lottatore temporaneamente invulnerabile. Tecniche difficili da assimilare quindi, il cui apprendimento è però essenziale se non si vuole che gli incontri si trasformino in un noioso rincorrersi tra personaggi. Un altro fastidioso difetto di ***Ehrgeiz*** è la notevole riduzione della libertà di movimento che caratterizza le arene di gioco del *Versus Mode*: gli ostacoli vanno da piani rialzati resi inaccessibili da cancelli a livelli trasformati in semplici ring (vedi lo stage di Godhand). Queste limitazioni rendono la modalità in doppio decisamente meno tattica e varia di quella *arcade*. Un vero peccato, in quanto l'elemento strategico offerto dai piani di gioco rialzati sarebbe stato decisamente esaltato dalla modalità a due giocatori.

GOD BLESS THE TRIX



Per giocare come Yuffie Kisaragi: terminate il gioco usando Cloud.
Per giocare come Vincent Valentine: terminate il gioco usando Tifa.
Per giocare come Django: finite il gioco con gli otto personaggi base (quelli che non appartengono a *Final Fantasy VII*).
Per giocare come Zax (Zack in *FFVII*): terminate il gioco con tutti i personaggi di *Final Fantasy VII*.
Per giocare come Kouji Masuda: terminate il gioco con tutti i personaggi maschili.
Per giocare come Clair Andrews: terminate il gioco con tutti i personaggi femminili.
Costumi alternativi: nella schermata di selezione dei personaggi, tenete premuto verso l'alto quando scegliete un combattente.
Presentazione alternativa: terminate il gioco con tutti i personaggi.

GODLESS THE DUNGEON

La cura con cui è stata realizzata la conversione di ***Ehrgeiz*** si estende alle modalità di gioco che, oltre a comprendere i classici *Versus* e *Practice Mode*, contengono quattro sottogiochi ed un vero e proprio gioco di ruolo. *Infinity Battle* consiste in pratica in un *Survival Mode*; l'unico elemento originale è rappresentato dalla possibilità di accumulare energia dopo ogni incontro fino a possedere due vite aggiuntive. *Battle Runner* è una gara, effettuabile in tre differenti circuiti, nella quale è possibile usare i colpi speciali per ostacolare l'avversario. *Battle Beach* è una modalità composta da tre prove differenti dal soggetto tipicamente balneare: corsa, acchiappa la bandiera e salto ad ostacoli. Infine *Battel Panel* è una specie di Othello nel quale le pedine sono costituite dai personaggi del gioco. A parte l'*Infinity Battle*, tutte queste modalità possono essere giocate in coppia. Come in ***Tobal***, è stato introdotto un *Quest Mode* che qui assume l'aspetto di un *action RPG*. Utilizzando i due archeologi Kouji Masuda e Clair Andrews, dovete esplorare i *dungeon* che compongono le rovine di Godless affrontando mostri di ogni tipo. Rispetto ai precedenti *Quest Mode*, quello contenuto in ***Ehrgeiz*** presenta un numero di mosse disponibili estremamente ridotto (solo attacco, parata ed incantesimi), compensato però dalla possibilità di personalizzare i propri combattenti. Mediante i negozi situati all'esterno dei *dungeon*, accessibili anche mediante un portale magico, potete armare ed equipaggiare il vostro personaggio esattamente come avviene in un gioco di ruolo. Ovviamente il *Quest Mode* conserva l'elevato dettaglio grafico della modalità *arcade* mantenendo sia l'alta risoluzione che le animazioni a 60 fps. Non male per un semplice sottogioco...

DIEGO

(FOTO 1-5) LA PRESENTAZIONE È IN PARTE COSTITUITA DALLE SEQUENZE FINALI DEI PERSONAGGI.

I COLPI SPECIALI POSSONO ESSERE EVITATI DIVENTANDO TEMPORANEAMENTE INVULNERABILI.

Commento **Per quanto la meccanica di gioco di *Ehrgeiz* non sia priva di difetti, il nuovo titolo di Dream Factory riesce comunque a distinguersi dalla concorrenza grazie all'elevato dettaglio grafico e alle numerose aggiunte apportate rispetto alla versione *arcade*. Tali caratteristiche lo rendono un acquisto pressoché obbligato per gli appassionati del *coin-op* oppure per chi cerca un picchiaduro innovativo.**

PRO...
- *Graficamente stupendo*
- *Animazioni fluide e realistiche*

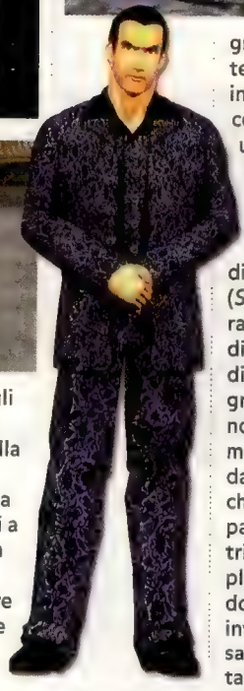
CONTRO...
- *Sistema difensivo poco intuitivo*
- *Stage ridotti nel Versus Mode*

LA PAGELLA...

Grafica	**94**
Sonoro	**92**
Giocabilità	**85**
Longevità	**88**
Originalità	**90**

90

Kensei: Sacred Fist



Similmente a quanto avveniva in Tekken 3, quando avrete finito il gioco con tutti i 22 personaggi verrà attivato un game mode segreto.

A distanza di circa un anno dalla data di pubblicazione di *Tekken 3*, il titolo che in pratica ha ridefinito il genere dei picchiaduro su PlayStation, è quantomeno singolare constatare come molte *software house*, avendo probabilmente preso coscienza della quasi assoluta perfezione del prodotto Namco, abbiano messo in atto una sorta di "resa incondizionata", evitando quasi del tutto di proporre *beat'em up* che potessero essere confrontati, per realizzazione tecnica e meccanica di gioco, all'imbattibile concorrente.

Sfogliando le pagine di questa rivista avrete infatti notato come negli ultimi tempi si sia assistito ad un notevole ritorno in voga dei "vecchi" picchiaduro a due dimensioni (che sembrano attraversare un periodo di nuova giovinezza, nonostante sia già imminente l'invasione delle console della nuova generazione), mentre nel campo del 3D si è puntato soprattutto su prodotti che, grazie all'impostazione particolarmente originale o all'introduzione di elementi un po' innovativi (un esempio lampante di tale tendenza è costituito dal discreto ***Destrega*** uscito qualche mese fa), riuscissero ugualmente ad attirare l'attenzione del pubblico su di sé. Va quindi considerata come una mossa abbastanza a sorpresa quella con cui Konami questo mese ci presenta ***Kensei: Sacred Fist***, ovvero il titolo con cui la *software house* giapponese si propone di insidiare il trono di *Tekken 3*, portando la sfida proprio sul terreno dell'avversario.

Il gioco si apre con un brevissimo FMV introduttivo, piuttosto deludente considerati gli attuali standard, che dopo pochi secondi vi condurrà alla prima schermata di menu. Sinceramente, la prima volta che mi sono trovato davanti a quest'ultima, ho provato un leggero senso di sbigottimento: dovete infatti sapere che la maschera di selezione è praticamente identica a quella utilizzata nel terzo episodio di *Tekken* (avete presente quella specie di rullo tipo *slot-machine*, facendo ruotare il quale vi venivano mostrate tutte le opzioni?) e procedendo nell'analisi delle varie possibilità di scelta, ho constatato come pure queste siano state riportate pari pari dal titolo Namco, sia nei contenuti che nell'impostazione grafica. Anche in ***Kensei*** potrete dunque decidere se dare inizio ad una normale partita contro il computer (*Normal*) o un avversario umano (*Vs Mode*), se partecipare ad una sorta di gara di resistenza cercando di eliminare più nemici possibile usufruendo di una sola barra di energia (*Survival*) o dedicarvi al miglioramento delle vostre tecniche di combattimento servendovi di uno *sparring partner* programmabile (*Training*). L'unica novità, per quanto riguarda le modalità di gioco, è costituita dal cosiddetto *Watch mode* che vi consentirà di assistere passivamente ad alcuni incontri tra personaggi gestiti completamente dalla CPU (lasciando scorrere la *rolling demo* invece, noterete che l'azione sarà di tanto in tanto interrotta per consentire ad alcune didascalie in sovrimpressione di spiegarvi il funzionamento dei vari metodi di attacco e di difesa). Pure il menu attivabile selezionando *Option* è molto simile sotto ogni aspetto a quello di ***Tekken***: oltre ai vari settaggi per quanto riguarda le impostazioni audio/video potrete quindi andare a modificare il livello di difficoltà del

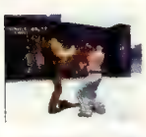
Titolo : KENSEI: SACRED FIST
Casa : KONAMI
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1-2
Genere : PICCHIADURO

gioco, il numero di *round* (e la loro durata) per ogni incontro, l'impostazione dei comandi (anche qui si segnala un'unica novità, costituita dalla possibilità di regolare l'intensità delle vibrazioni del *Dual Shock*) e le modalità di salvataggio dati su *memory card*.

Tekken-Kensei 2-0

Per fortuna, almeno per quanto riguarda i comandi, i programmatori Konami sembrano essersi voluti differenziare rispetto al sistema usato in ***Tekken***: anche in ***Kensei*** i movimenti dei personaggi sullo schermo vengono impartiti per mezzo della croce direzionale (scelta sicuramente azzeccata, considerando la scomodità e l'imprecisione dei controlli analogici in un gioco di questo genere), ma l'uso dei tasti del *controller* prevede un funzionamento completamente diverso. Agendo sui quattro pulsanti del pad potrete rispettivamente eseguire calci, pugni, prese e parate, e ovviamente l'uso combinato dei vari comandi vi consentirà di dare origine ad un discreto numero di *combo*, contrattacchi, prese e così via (a tal proposito un nutrito elenco è disponibile nel classico menu *Command* attivabile mettendo il gioco in pausa durante un combattimento).

Personalmente ho trovato tale metodo di controllo abbastanza riuscito: essendo molto semplice realizzare già da subito mosse particolarmente elaborate (e ciò grazie principalmente all'idea di riservare un tasto esclusivamente all'esecuzione delle prese), ritengo che gli utenti meno esperti o comunque quelli che non hanno accumulato anni e anni di esperienza con i vari picchiaduro, si troveranno a loro agio anche dopo pochi minuti di gioco. Purtroppo tale vantaggio iniziale si controbilancia successivamente, una volta acquisita una certa padronanza delle metodologie di combattimento più avanzate: i giocatori più smaliziati non ci metteranno molto a capire come la facilità con cui è possibile eseguire con successo le poche mosse di base riesca a disincentivare parecchio l'utilizzo di tecniche più ricercate (per capirci, questo è il classico gioco nel quale un bambinetto che prende in mano il joypad per la prima volta potrebbe probabilmente mettervi in difficoltà solo continuando a premere a casaccio i pulsanti di attacco...).



Tekken-Kensei 3-0

Passando all'esame del lato tecnico del titolo credo sia interessante far notare come in questo ***Kensei*** si sia deciso di ricorrere completamente all'utilizzo della grafica in alta risoluzione: i vantaggi per quanto riguarda l'impatto estetico sono facilmente intuibili. Gli sfondi sono interamente realizzati con costruzioni poligonali e nonostante tale scelta denoti una notevole raffinatezza a livello di programmazione, bisogna dire che l'effetto finale non è altrettanto gradevole come quello cui siamo stati abituati nei titoli che utilizzano il metodo "tappezzeria bidimensionale" per il design dei *background*. I personaggi disponibili all'inizio sono otto, ma, man mano che procederete, utilizzando il solito metodo (diventato quasi uno standard in tutti i *beat'em up*) che prevede l'ottenimento di un combattente segreto ogni volta che si termina con successo il gioco, arriverete alla notevole cifra di ventidue *characters* totali. Volendo anche a tal proposito fare un paragone con ***Tekken 3***, va detto che in questo caso la qualità realizzativa dei vari combattenti è un po' altalenante da soggetto a soggetto: mentre alcuni si distinguono per l'ottimo design ed il notevole carisma, altri appaiono piuttosto scialbi e paiono voler rispettare fin troppo i classici stereotipi dei personaggi dei picchiaduro (troverete quindi l'immancabile vecchietto maestro di arti marziali, l'odiosissima scolaretta giapponese, il ragazzino ribelle e così via). Per concludere, meritano sicuramente un cenno gli ottimi effetti di luce, visibili soprattutto durante i combattimenti ambientati nelle locazioni notturne: il gioco di bagliori che si verifica durante l'esecuzione di alcuni colpi particolarmente letali dà origine a sequenze di azione decisamente piacevoli da vedere.

IGOR

Si ringrazia
Halloween Games
per il CD

Commento **Secondo la mia impressione, il principale problema di *Kensei* consiste nell'eccessiva somiglianza a quello che dovrebbe essere il suo principale concorrente, *Tekken 3*. A dire il vero, considerato in assoluto, il titolo Konami risulta sicuramente un ottimo prodotto praticamente sotto ogni aspetto, ma volendo fare un paragone con il capolavoro Namco, la sfida diventa abbastanza impietosa. Credo che l'unica categoria di persone a cui consiglierei questo gioco potrebbe essere quella degli utenti meno esperti i quali, grazie al semplice e intuitivo sistema di controllo (quello di *Tekken* è un filo più "tecnico" ed impegnativo) si troveranno completamente a loro agio anche dopo poche partite.**

Pro...

- *Grafica in hi-res*
- *Controlli molto intuitivi*

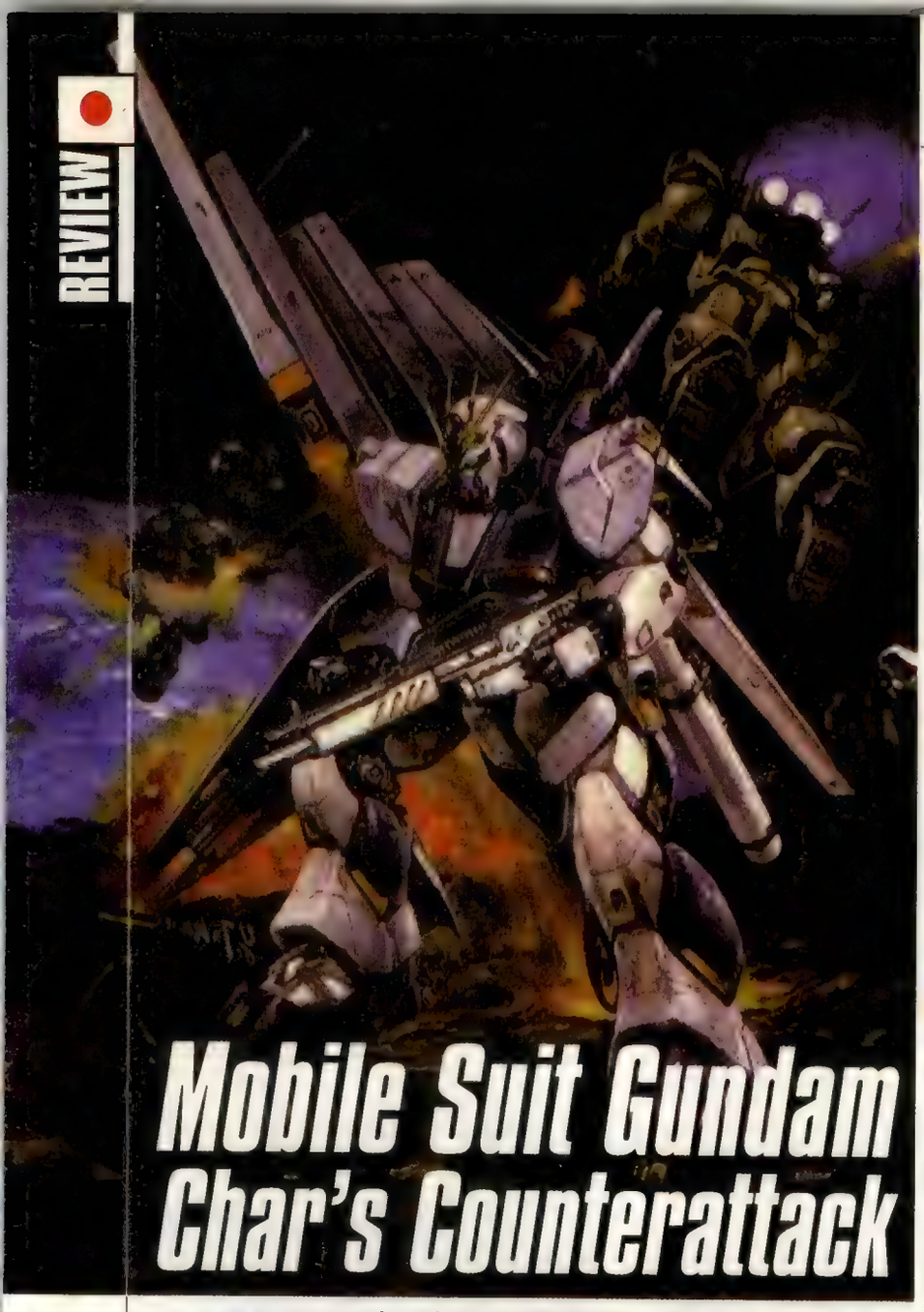
Contro...

- *Assenza di elementi innovativi*
- *Inutile se già avete Tekken 3*

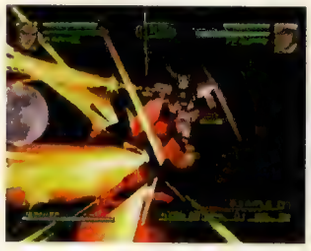
La Pagella...

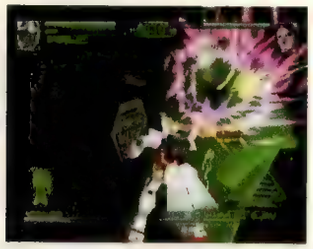
Grafica	**90**
Sonoro	**88**
Giocabilità	**89**
Longevità	**86**
Originalità	**70**

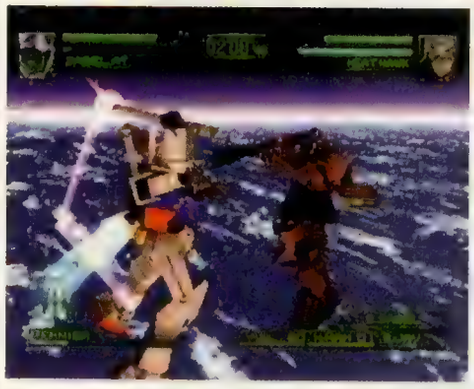
87

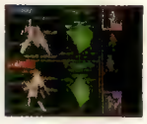


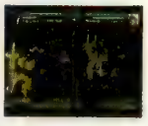
Mobile Suit Gundam Char's Counterattack

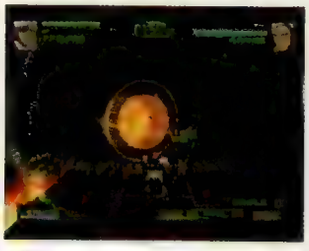












L'RX-93 Nu Gundam può usare i funnel per generare un campo di forza.

I dummy riescono a confondere il vostro sistema di puntamento.

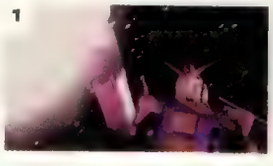
Sono passati ormai vent'anni dalla prima messa in onda della serie animata televisiva *Mobile Suit Gundam*. Per commemorare quest'evento, Bandai ha dato il via al *Big Bang Project* che comprende la produzione di uno special televisivo in Computer Grafica con attori in carne ed ossa (*G-Saviour*), una nuova serie televisiva, un ampio merchandising e naturalmente videogiochi. Il primo titolo a godere del marchio del *Big Bang Project* è il sequel ideale dello sparatutto ad incontri *Mobile Suit Z Gundam* intitolato *Mobile Suit Gundam Char's Counterattack*. Il gioco consiste nella trasposizione digitale dell'omonimo lungometraggio animato, uscito nelle sale giapponesi nel dicembre del 1988. Scopo del film era quello di chiudere tutte le trame lasciate ancora in sospeso dalle tre precedenti serie animate, dando inoltre una giusta conclusione al conflitto personale tra i protagonisti del primo *Gundam*: Amuro "Peter" Ray e Char Aznable. Il risultato è uno dei prodotti più riusciti dell'animazione nipponica ed in assoluto il miglior film mai realizzato avente come protagonista il mitico *mobile suit* bianco.

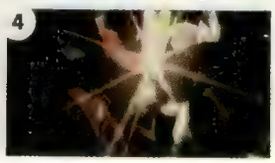
(Sopra) Lo scudo è il primo bersaglio da colpire se si vuole eliminare velocemente il nemico.

Titolo : MS Gundam: Char's C.
Casa : Bandai
Versione : Giapponese
N° Giocatori : 1-2
Genere : Sparatutto a incontri

Beyond the Time

Pur rispettando a grandi linee la trama del film, la storia di *Mobile Suit Gundam Char's Counterattack* per PlayStation contiene alcuni elementi inediti e comprende diversi *flashback* che ci riportano alle vicende accadute durante la prima serie animata. La storia è narrata sia mediante sequenze in tempo reale che per mezzo di Full Motion Video: questi ultimi non sono stati presi dal lungometraggio animato, bensì interamente realizzati ex-novo. Per la loro creazione è stata impiegata una tecnica chiamata *Digital Animation Movie,* nella quale personaggi ottenuti con metodi tradizionali sono inseriti in un'ambientazione realizzata in Computer Grafica. Il risultato è più che soddisfacente sebbene la fredda animazione realizzata al computer non abbia lo stesso fascino del film originale. Nel gioco vi sono due *Story Mode* disponibili, uno per Amuro e uno per Char, affrontabile solo dopo aver terminato il primo. Per quanto ricchi di fascino per un appassionato, grazie alle loro sequenze animate, i due *Story Mode* hanno il difetto di essere terminabili piuttosto facilmente. Per ovviare a questo problema è stato introdotto un *Battle Mode* nel quale si affrontano a caso i vari *mobile suit* presenti nel gioco. Ogni *mech* presente in questa modalità vanta una propria sequenza finale realizzata in tempo reale ispirata alle vicende avvenute nel film o nelle precedenti serie animate. I *mobile suit* inizialmente disponibili sono otto, ai quali se ne aggiungono cinque segreti: un numero piuttosto esiguo, soprattutto se si tiene conto che alcuni di questi sono semplici evoluzioni di *mech* già presenti. Tra le altre modalità offerte dal gioco vi sono un *Versus Mode* mediante *split-screen* ed un *Option Mode* nel quale è possibile rivedere le sequenze animate ed ammirare i modelli dei *mobile suit* in grafica poligonale.





(FOTO 1-5) LE SEQUENZE FILMATE CONTENGONO SCENE INEDITE.

BATTLE NAVIGATION SYSTEM

In quanto *sequel* di ***Mobile Suit Z Gundam, Char's Counterattack*** presenta una versione evoluta del sistema di controllo chiamato *Battle Navigation System*: grazie ad esso il giocatore rimane sempre agganciato al proprio bersaglio seguendolo ovunque si muova.
Controllando il reticolo di mira potete sapere quando l'avversario è inquadrato e, utilizzando i tasti appositi, quale parte del suo corpo è inquadrata. E' infatti possibile concentrare i proprio attacchi su singole zone del *mech* nemico distruggendogli lo scudo, eliminando alcune delle sue armi e riducendo la sua mobilità. I duelli avvengono sempre nello spazio contro un avversario principale accompagnato talvolta da alcuni nemici secondari dalla resistenza decisamente ridotta. Il controllo del *mobile suit* è possibile sia mediante la croce direzionale che per mezzo degli *stick* analogici; scegliendo questi ultimi si ha anche accesso ai poco usati tasti L3 e R3 del pad. Ogni *mech* è equipaggiato con tutte le armi della sua controparte animata: l'arsenale disponibile varia in considerazione del fatto che si regoli il *mobile suit* per il combattimento corpo a corpo o a lungo raggio e si divide in tre classi differenti a seconda del tempo di ricarica. Utilizzando i tasti del pad è inoltre possibile afferrare l'avversario, usare i *vernier* per incrementare temporaneamente la propria modalità, parare gli attacchi con lo scudo ed effettuare combinazioni di attacchi (chiamati *Critical Attack*). Riuscire ad assimilare completamente tutti i controlli disponibili è un'operazione piuttosto complessa che necessita di un po' di pratica anche per abituarsi ai continui cambi d'inquadrature. L'azione di gioco infatti è estremamente rapida allo scopo di rispecchiare i frenetici combattimenti che avvengono nel film.
Graficamente parlando i *mobile suit* sono piuttosto convincenti, sebbene non manchino problemi di perdita di poligoni nelle fasi di gioco più concitate. Le battaglie sono arricchite da svariati effetti speciali che le rendono particolarmente spettacolari. La colonna sonora del gioco presenta brani di vario genere comprese musiche sinfoniche sullo stile delle musiche originali. Effetti sonori e doppiatori dei dialoghi sono gli stessi dell'*anime*. Per quanto più che discreto dal punto di vista grafico e sonoro, *Char's Counterattack* presenta seri problemi nel bilanciamento della difficoltà del gioco che risulta troppo semplice. Gli *Story Mode* si finiscono in poche ore ed il ridotto numero di *mech* disponibile nel *Battle Mode* non assicura un'adeguata longevità. *Char's Counterattack* non si discosta quindi dalle solite produzioni per soli fan prodotte sinora, nonostante il continuo sforzo di Bandai per aumentare la qualità dei propri titoli.

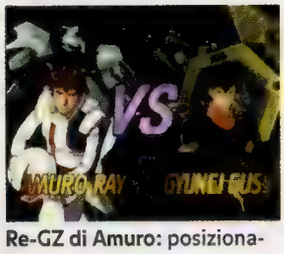
DIEGO

MOBILE TRIX

I *mobile suit* nascosti si ottengono nei modi seguenti:

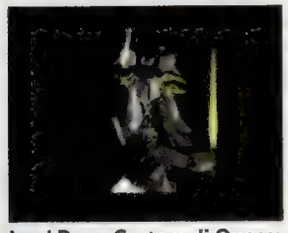
Hyaku Shiki: finite lo *Story Mode* di Char.

Rick Dom di Char: finite il *Battle Mode* con un Mobile Suit qualsiasi.



Re-GZ di Amuro: posizionatevi sul Re-GZ e tenete premuto R2 + ■ seguito da ◉.

Gundam G3 di Seira: posizionatevi su Gundam e tenete premuto L1 + L2 seguito da ◉.



Jagd Doga Custom di Quess: posizionatevi sul Jagd Doga e tenete premuto L2 + R1 seguito da ◉.

Commento **Per quanto presenti diversi miglioramenti rispetto a *Mobile Suit Z-Gundam, Char's Counterattack* accusa la medesima ridotta varietà di gioco del *prequel*, aggiunta ad una maggiore semplicità. Una volta assimilati i controlli, sbarazzarsi dei *mobile suit* avversari è un'operazione piuttosto semplice. Al solito ci troviamo quindi di fronte ad un prodotto destinato ai soli appassionati dell'*anime* che potranno almeno consolarsi con le numerose ed inedite sequenze animate. Probabilmente sarebbe meglio che l'utenza comune si rivolgesse a titoli più longevi nel caso non voglia rimanere delusa.**

PRO...
- *Sequenze animate inedite*
- *Sistema di controllo completo*

CONTRO...
- *Troppo facile*
- *Ridotta varietà di gioco*

LA PAGELLA...

Grafica : **85**
Sonoro : **82**
Giocabilità : **70**
Longevità : **68**
Originalità : **75**

78

IMPORTAZIONE DIRETTA

Dra oN Game

Via Grigna N°10
CANZO (CO) VENDITA PER CORRISPONDENZA

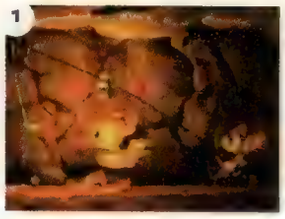
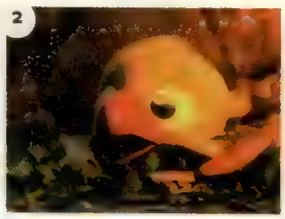
Tel/Fax:031/684085

ACCESSORI:	
Joypad	L 20.000
Action replay	L 65.000
Memorycard15	L 20.000
Memorycard120	L 40.000
Dual shock	L 40.000
Multitap	L 69.000
Jolt pack	L 29.000
Cavo scart	L 15.000
GIOCHI :	
Alundra ita	L.85.000
B. f. musashiden	L99000
Breath of fire 3	L.95.000
Bust a move3DX	L75000
Bomberman world	DISP.
Colin McRae	L.89.000
Crisis beat	L.119.000
Dead or alive	L.84.000
Discworld 2	L.79.000
Dragon ball Z22	L89.000
Eihnander	DISP.
Final fantasy 8	PRENOT.
Formula 1 97	L.85.000
Formula 1 '98	DISP.
Fighting force	L.79.000
G-darius JAP	L.119.000
Guilty gear	DISP.
Gran turismo pal	L.89.000
Granstream saga	L.109.000
I.S.S. pro 98	L.99.000
Mortal Kombat 4	L.99.000
Metal gear solid USA	DISP.
N20	L.89.000
Ninja	L.99.000
NBA live 98	L.75.000
Parasite eve USA	L.135.000
Pocket fighter JAP	L.109.000
Premier manager 98	L.79.000
Point blank	L.75.000
Resident evil 2	L.79.000
Rage racer	L.79.000
Rival schools	L.139.000
Soul divide	DISP.
Street fighter coll.	L99.000
Sensible soccer2000	L99.000
Street fighter EX+	L115.000
Super adventure Rockman 3 cd-rom JAP	L.99.000
Silouette mirage	TEL.
Tekken 3 PAL	L.89.000
Total nba 98	L.74.000
Thunderforce5 JAP	L129000
Tomb rider 2	L.79.000

TELEFONACI PER I TITOLI NON IN LISTINO E PER CONOSCERE LE ULTIME NOVITA'

DISPONIBILI CHIP PER MODIFICA UNIVERSALE IN OFFERTA!!!!!!!

ALZA LA CORNETTA E CHIAMACI A MANETTA
IL TUO **DREAMCAST** TI ASPETTA!!!
AD UN PREZZO INCREDIBILE.....

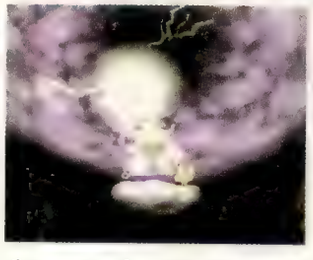
Chocobo's Mysterious Dungeon 2

Il successo ottenuto in madrepatria dalla prima versione del gioco ed il costante aumento della popolarità della propria mascotte hanno convinto Squaresoft a realizzare il secondo episodio di *Chocobo's Mysterious Dungeon*, primo di una lunga serie di giochi dedicati al simpatico pennuto.
Nuovamente realizzato in collaborazione con Chun Soft, *Chocobo's Mysterious Dungeon 2* mantiene in linea generale la meccanica dell'episodio precedente, anche se sono stati apportati diversi miglioramenti. Il gioco rimane un *action RPG* nel quale è stata enfatizzata la componente esplorativa e d'azione. Il giocatore deve perlustrare svariati *dungeon* tornando di tanto in tanto in superficie per rifornirsi di armi e oggetti in città. Come nell'episodio precedente, la geografia del territorio all'esterno dei *dungeon* cambia man mano che si progredisce nel gioco. All'interno della città trovate svariati personaggi con i quali potete interagire per ottenere oggetti, nuovi incantesimi o servizi particolari: tramite essi potete ad esempio salvare la vostra partita, riparare l'equipaggiamento oppure conservare al sicuro una parte del vostro inventario. Quest'ultimo è inizialmente limitato a diciotto oggetti; il loro numero è comunque aumentabile utilizzando speciali carte magiche. Non mancano ovviamente i negozi, nei quali potete acquistare vari oggetti come pozioni e carte magiche. Una volta entrati in un *dungeon*, è possibile uscire solo raggiungendo l'ultimo livello o usando una carta di *teleport*: assicuratevi quindi di entrarvi ben equipaggiati. Una delle maggiori innovazioni apportate in *Chocobo's Mysterious Dungeon 2* è l'aggiunta di alcuni personaggi comprimari che supportano il protagonista durante l'esplorazione: tra essi vi sono il mago Mogli, inseparabile compagno del piccolo Chocobo, la graziosa chierica Shiloma e Cid, presenza immancabile in ogni *Final Fantasy*. Questi personaggi vi aiutano attaccando i nemici e sfruttando le loro abilità particolari come gli incantesimi curativi per la chierica e la possibilità di trovare le trappole per Cid. Tramite il menù di opzioni attivabile all'interno del gioco è addirittura possibile assegnare l'uso del personaggio comprimario ad un secondo giocatore; vantaggio che consente a *Chocobo's Mysterious Dungeon 2* di essere giocato in coppia nei luoghi dove sono ammessi i comprimari. I personaggi di supporto presentano come unica caratteristica i punti-ferita, terminati i quali non sono più impiegabili fino all'uscita del *dungeon*. Un altro problema relativo al loro utilizzo riguarda il fatto che l'inquadratura è sempre centrata sul Chocobo. Può quindi capitare che il secondo giocatore debba muoversi alla cieca nel caso si allontani troppo dal protagonista. I due giocatori vengono comunque riuniti automaticamente nel momento in cui si passa al livello successivo.

ACTIVE TIME CHOCOBO

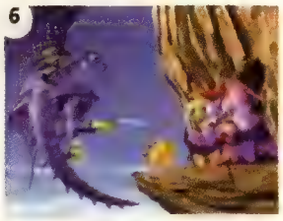
Chocobo's Mysterious Dungeon 2 possiede una versione modificata dell'*Active Battle System*, sistema a turni dove le azioni che compiono sia i protagonisti che gli amici necessitano di un tempo di pausa a seconda della loro complessità. A differenza dei giochi di ruolo più classici, i turni si susseguono molto velocemente tra loro, dando l'idea di giocare in tempo reale. Essendo il Chocobo un animale piuttosto rapido, il protagonista si trova avvantaggiato nei confronti dei mostri molto grandi o che necessitano di tempo per lanciare i propri attacchi. La velocità del pennuto viene ulteriormente incrementata con l'aumento del livello di esperienza o mediante l'utilizzo di *item* appositi. L'agilità del personaggio e la sua armatura sono le uniche difese nei confronti degli attacchi nemici, in quanto durante il loro turno non è possibile muoversi; aggredire gli avversari prima che possano agire è quindi la migliore delle difese. Il nostro Chocobo può attaccare in quattro differenti modi. Mediante la pressione del tasto di attacco si colpisce il nemico con il proprio artiglio. Con L1 si possono scagliare pietre in grado di danneggiare l'avversario a grande distanza; col tempo troverete rocce dotate di effetti differenti come teletrasportare i nemici o esplodere aprendo varchi nelle pareti. Le magie vengono lanciate mediante la lettura di libri recuperabili all'interno dei *dungeon*. Una volta usato un incan-

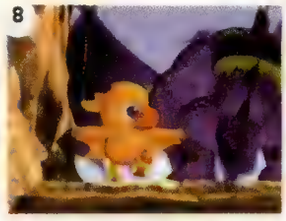
(Sotto) **Cid aiuta il piccolo Chocobo con il suo carro armato.**

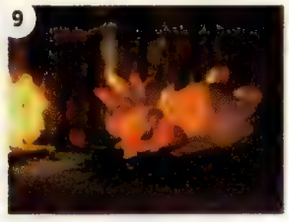


Chocobo può anche evocare mitiche creature come Ramu.

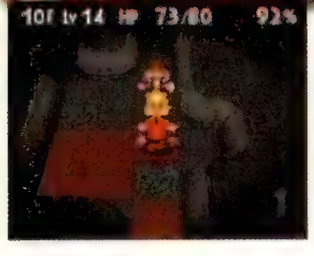
Titolo : **Chocobo's MD 2**
Casa : **Squaresoft**
Versione : **Giapponese**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Action Rpg**

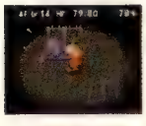






tesimo, il libro scompare; è comunque possibile trasportare più libri occupando un solo spazio nell'inventario per tipo di magia. L'ultimo tipo di attacco disponibile è l'evocazione. Utilizzando degli appositi cristalli monouso si possono richiamare delle creature che aggrediscono i vostri avversari, infliggendogli danni di grande entità. L'equipaggiamento del Chocobo è composto da artigli per attaccare e selle per difendersi. Utilizzando dei pentoloni che trovate nei *dungeon*, potete fondere armi e armature per potenziarne gli effetti offensivi e difensivi. A differenza dell'episodio precedente, l'equipaggiamento ha una durata limitata, mostrata nel menù di gioco. Una volta rotti, artigli e selle non possono più essere recuperati; è quindi consigliabile controllarne di frequente la condizione e ripararli se necessario. La riparazione avviene attraverso apposite carte magiche oppure tramite il fabbro del villaggio. In certi casi potreste però aver intenzione di rompere le armi intenzionalmente, in quanto alcune di esse vi possono fornire abilità speciali altrimenti ottenibili interagendo con i personaggi del gioco: chiamate *Hane* (penna, ala in giapponese), questi *skill* sono un'altra novità introdotta nel gioco. Per utilizzarli dovete premere i tasti L1 o R1 quando state assegnando il bersaglio a un incantesimo o a un'evocazione. Se possedete l'*Hane* a loro relativo, potete utilizzarlo al posto del loro effetto normale: ad esempio, l'abilità *Fireball* sostituisce al normale incantesimo *Fire* una palla di fuoco con effetto ad area. Alcuni *Hane* possono essere utilizzati solo con i libri ad effetto casuale: questi vi permettono di accedere ad incantesimi particolari come lo *Sleep*. Impiegato con il *Summon*, l'*Hane* vi consente di utilizzare le creature che evocate come personaggi di supporto. Un'ultima innovazione degna di nota è la maggiore interattività dei fondali, che ora possono essere distrutti tramite esplosivo, con il forte rischio di danneggiare eventuali tesori nascosti, o mediante l'uso di un apposito artiglio.





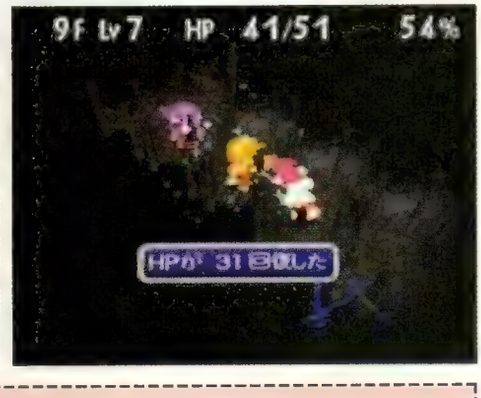
NEVER ENDING CHOCOBO

Allo scopo di aumentare ulteriormente la longevità di ***Chocobo's Mysterious Dungon 2*** sono state inserite due modalità alternative. Una volta terminato il gioco principale e ottenuta la prima sequenza finale, potete affrontare un *dungeon* dalle dimensioni gigantesche. Vi viene inoltre offerta la possibilità di rigiocare i *dungeon* precedenti utilizzando i personaggi di supporto come protagonisti. Una volta terminate queste modalità otterrete una nuova *ending*. I Full Motion Video, oltre ad essere usati come introduzione e sequenza finale, appaiono più volte nel gioco per meglio illustrare la storia narrata nei dialoghi. La loro qualità non si discosta dagli elevati standard di Square: aspettatevi quindi FMV curati sotto l'aspetto cosmetico e narrativo. Dal punto di vista grafico, ***Chocobo's Mysterious Dungeon 2*** si presenta come una miscela di grafica bidimensionale e poligonale. Personaggi e mappa di gioco sono realizzati in 2D, mentre *dungeon* ed effetti speciali sono tridimensionali. Sebbene il livello di dettaglio sia aumentato rispetto all'episodio precedente, la grafica è ancora piuttosto essenziale e scarna rispetto alle produzioni più importati di Square. La colonna sonora si compone di musichette divertenti, costituite in alcuni casi da arrangiamenti dei classici brani che da sempre accompagnano i Chocobo. Meno curati gli effetti sonori, mentre il parlato è completamente assente. Essendo l'interazione con i personaggi principalmente dedicata all'equipaggiamento del protagonista, l'impossibilità di capire la lingua giapponese non ostacola la progressione nell'avventura. Per riuscire a sfruttare tutti gli elementi che il gioco offre è però necessario avere un minimo di esperienza nell'utilizzo dei menù dei giochi di ruolo in giapponese, in quanto questi ultimi presentano una grafica piuttosto limitata. Ai giocatori alle prime armi è quindi consigliato attendere un'eventuale versione occidentale: ora che Square può avvalersi del supporto di Electronic Arts, tale conversione appare molto più probabile d'un tempo.

DIEGO

I PERSONAGGI DI SUPPORTO VI AIUTANO CON LE LORO ABILITÀ SPECIALI.

SI RINGRAZIA
CRAZY VIDEO
PER IL CD



Commento **Più divertente e completo rispetto all'episodio precedente, *Chocobo's Mysterious Dungeon 2* rimane comunque un *action RPG* piuttosto semplice se paragonato alle attuali produzioni Square. Inoltre il suo tratto parodistico tipicamente nipponico potrebbe indispettire gli amanti dei giochi di ruolo più seri. L'acquisto è quindi consigliato solo agli appassionati della saga di *Final Fantasy* e a chi è in cerca di un gioco di ruolo giapponese immediato e diverso dal solito.**

PRO...

- *Immediato ed accattivante*
- *Dungeon sempre diversi*

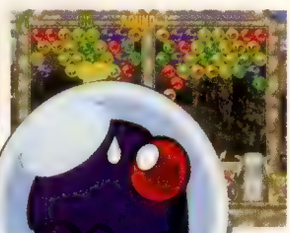
CONTRO...

- *Grafica scarna*
- *Storia poco complessa*

LA PAGELLA...

Grafica : **77**
Sonoro : **75**
Giocabilità : **87**
Longevità : **83**
Originalità : **80**

80



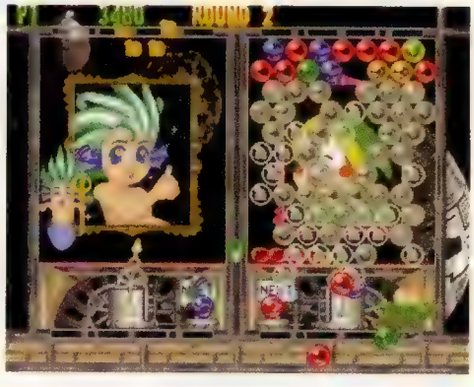
Bust-a-Move 4

Nonostante sia già cominciata l'invasione delle console della nuova generazione (il Dreamcast, ovvero il nuovo "mostro" a 128-bit di casa Sega, dopo gli iniziali problemi di diffusione è ormai disponibile in tutti i più forniti negozi di videogiochi pure qui in Italia) e siano di conseguenza abbastanza prevedibili le future battaglie a suon di milioni di poligoni tra i vari colossi dell'intrattenimento elettronico, ecco che questo mese la *software house* giapponese Taito, per nulla impressionata dalle potenzialità dei nuovi mezzi videoludici, ci propone il quarto episodio di una delle serie di videogiochi (quella di *Bust-a-Move* aka *Puzzle Bobble*) che più hanno incontrato il favore del pubblico negli ultimi anni, ma che di certo non ha mai potuto contare, essendo basato su un'ormai obsoleta impostazione grafica a due dimensioni, su una realizzazione tecnica d'avanguardia. D'altronde credo che tutti siano d'accordo sul fatto che in un *puzzle game* ciò che conta non è di certo l'aspetto grafico, bensì la capacità del meccanismo di gioco di appassionare e divertire il più possibile l'utente (*Tetris* docet).

Una volta caricato il CD di ***Bust-a-Move 4*** e giunti alla schermata delle opzioni, la prima cosa che noterete sarà la vastità delle possibilità di scelta offerte (cosa piuttosto insolita per un titolo di questo genere) non solo per quanto riguarda i tipi di settaggi, ma anche per il numero di *game mode* disponibili. Provveduto ad impostare tutte le vostre preferenze riguardo le opzioni audio/video (comodissima la presenza dell'*autosave*) e deciso quale tipo di controlli utilizzare (è supportata anche la modalità vibrante del *Dual Shock*, che in questo caso può essere addirittura regolata in quanto ad intensità delle vibrazioni!) potrete procedere alla scelta del tipo di gioco tra i cinque a disposizione.
Selezionando *Puzzle* potrete partecipare alla modalità per così dire "classica" di ***Bust-A-Move***: ogni volta che avrete risolto una serie di *stage*, sarete automaticamente condotti ad una specie di mappa nella quale potrete decidere, scegliendo tra alcune biforcazioni, quali saranno i nuovi *stage* che andrete ad affrontare. In *Player Vs CPU* vi troverete invece a cimentarvi in appassionanti sfide contro alcuni personaggi comandati dalla CPU. Il funzionamento è molto simile a quello che si vede in genere nei picchiaduro ad incontri: all'inizio vi sarà chiesto di scegliere un "combattente" (tra gli otto disponibili in partenza) con il quale dovrete poi sconfiggere in serie tutti gli altri avversari. In tal modo potrete rivelare nuovi personaggi nascosti che vi saranno poi messi a disposizione già dalle partite successive (in totale i *characters* dovrebbero essere circa una ventina). Senza ombra di dubbio questa è la modalità più riuscita e stimolante di tutto il gioco: le lotte testa a testa sono sempre molto divertenti ed il ritmo frenetico con cui si svolgono vi coinvolgerà a tal punto da farvi dimenticare lo scorrere del tempo. La curiosità di andare a scoprire tutti i personaggi segreti costituisce inoltre un buon incentivo a perseverare nella sfida; degno di nota è il fatto che sia in *Player Vs CPU* che in *Puzzle* potrete scegliere se partecipare ad una specie di *story mode* (in tal caso i vari *stage* sono collegati tra loro da un rudimentale RPG) o se dedicarvi direttamente alla sezione *arcade* (qui è presente solo l'azione vera e propria: nel caso non vogliate perdere troppo tempo tra uno *stage* e l'altro).
Per concludere l'elenco delle modalità di gioco restano da citare il *Player Vs Player* (grazie al quale possono sfidarsi due avversari umani), il *Challenge* (che ricorda per diversi aspetti il *survival mode* visto negli ultimi ***Tekken***) ed infine l'*Edit* (che vi permetterà di sbizzarrirvi nella creazione di nuovi *stage* secondo le vostre preferenze).
Passando all'analisi tecnica del titolo non si può non sottolineare come in quest'ultimo episodio della serie siano stati compiuti dei discreti progressi per quanto riguarda l'aspetto grafico: i fondali possono adesso contare su un buon effetto di parallasse e le gigantesche animazioni presenti nei momenti clou dell'azione sono sempre piacevoli da vedere. Il *gameplay* è eccezionale (in fin dei conti tale caratteristica è stata da sempre il punto di forza dei vari ***Bust-a-Move***): già dopo pochi minuti con il joypad in mano comincerete a far fatica a scollarvi dal monitor; se a questo aggiungete la buona longevità assicurata dalle nuove modalità di gioco, non vi ci vorrà molto per capire che con questo titolo ci troviamo probabilmente di fronte al *puzzle game* definitivo.

IGOR

NELLA MODALITÀ PLAYER VS CPU POTRETE SVELARE ALCUNI PERSONAGGI SEGRETI.



Commento **Ritengo che l'unico problema di questo titolo consista nel fatto di essere il quarto episodio della serie. Mi spiego: considerato in assoluto e non paragonato ai suoi *prequel*, *Bust-a-Move 4*, grazie all'immensa giocabilità, al buono spessore (ovviamente con riferimento ad altri titoli dello stesso genere) ed alla simpatia dei suoi personaggi, può tranquillamente considerarsi un prodotto vicino alla perfezione. Purtroppo i paragoni vanno fatti e la constatazione dell'assenza di vere e proprie novità radicali in questo gioco rispetto ai suoi predecessori non può non spingermi a sconsigliarne l'acquisto a chiunque fosse già in possesso degli altri capitoli della serie.**

Titolo : BUST-A-MOVE 4
Casa : ACCLAIM/TAITO
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : PUZZLE GAME

PRO...
- *Sempre più divertente*
- *Personaggi simpaticissimi*

CONTRO...
- *Nessuna novità "radicale"*
- *Caricamenti molto frequenti*

LA PAGELLA...

Grafica : **82**
Sonoro : **88**
Giocabilità : **91**
Longevità : **90**
Originalità : **78**

88

importazione e distribuzione

MYSOFT

videogiochi per console

LA SCELTA VINCENTE

PlayStation

Dreamcast

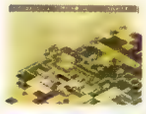
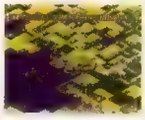
SEGA SATURN

DVD

C.SO DUCA DEGLI ABRUZZI, 81 - 10129 TORINO
Tel. (011) 59.60.16 - 59.59.17 • Fax (011) 50.99.387 - 50.99.394
www.mysoft.it • e- mail . mysoft@mysoft.it

I nomi citati sono marchi registrati dalle rispettive case produttrici. Tutti i diritti sono riservati.

Civilization II

Il dubbio amletico riguardante la possibilità di giocare decentemente a titoli strategici su PlayStation ha da sempre tormentato quella categoria di giocatori maturi che non si divertono più con *Tekken 3* e *Medievil*, ma cercano un tipo di esperienza ludica più complessa. Chiunque abbia avuto modo di provare giochi strategici su computer sa bene quanto il *mouse* riesca più efficace dei *joypad* in questo genere d'interfaccia, e questo limite spesso è riuscito a minare giochi comunque buoni (si pensi solo a *Syndicate Wars*). Ergo, uno degli aspetti che ci preoccupava di più di questa conversione da PC era proprio quello della gestione dell'interfaccia tramite *joypad*. E gli amanti di Sid Meier tirino pure un sospiro di sollievo: i programmatori di Microprose sono riusciti a ideare un approccio facilmente fruibile e immediato. Ma vediamo nel dettaglio cosa ci offre *Civilization II*...

HMMM... NON È CHE I PROGRAMMATORI DI MICROPROSE ABBIANO RICEVUTO "LA MAZZETTA" DA SONY, PER CASO? DIECI BLOCCHI PER IL SALVATAGGIO DI UNA PARTITA CI SEMBRANO EFFETTIVAMENTE UN PO' TANTINI...

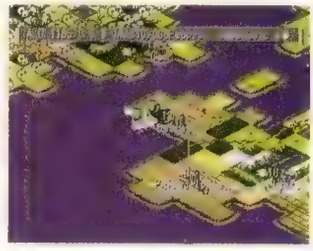
Il gioco ci mette alla guida di una neonata civiltà, che dovremo controllare dall'alba dei tempi (3900 a.C.) fino alla corsa spaziale del 2020 dopo Cristo. Nei panni del condottiero immortale del nostro popolo ci spetteranno scelte militari, civili, economiche e scientifiche, che nel loro complesso daranno tono e personalità al nostro sviluppo. Il gioco non ha un vero e proprio fine, se non quello di arrivare al 2020 alla guida della civiltà più ricca e potente, o al più quello di vincere la corsa alla conquista dello spazio. L'azione si svolge per turni, ciascuno dei quali dura, all'inizio del gioco, vent'anni, ma si accorcia fino al rapporto 1 turno/1 anno nella parte finale del gioco. Non appena intrapresa la prima partita, dopo aver scelto quale civiltà vogliamo guidare (ve ne sono in tutto 22, da quella Sioux a quella Americana passando per Aztechi, Cinesi, Tedeschi, Russi, Indiani e quant'altro), avremo a nostra disposizione una mappa e una singola unità di coloni, con i quali fondare la prima città. Ogni città attinge alle risorse che il territorio offre nelle immediate vicinanze: per questo è sempre opportuno sceglierne con attenzione la propria posizione. Ogni casella fornisce infatti, a seconda delle proprie caratteristiche, una o più unità di cibo e scudi. Il cibo che non viene consumato dalla città viene immagazzinato, e quando le riserve raggiungono una certa quota la popolazione cresce di numero. È possibile scegliere come distribuire gli abitanti sul territorio, in modo da attingere alle risorse in modo selettivo. Gli scudi prodotti in eccesso vengono utilizzati per la produzione di unità belliche o speciali oppure per edificare edifici che potenziano vari aspetti della città.

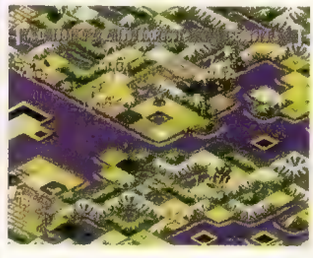
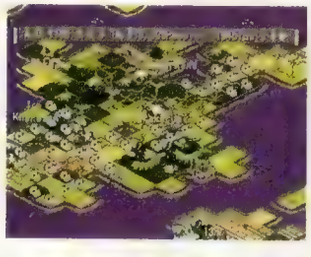
SCIENZA E COSCIENZA

Oltre a cibo e scudi, la città "produce" anche un certo quantitativo di ricerca scientifica, che permette di sviluppare nuove scoperte e tecnologie. Una ricerca scientifica mirata è forse il fine più difficile da perseguire, ma anche il più importante dell'intero gioco. Le scoperte scientifiche sono connesse tra loro da una rete di causalità reciproche: è quindi impossibile sviluppare la letteratura se non si è prima scoperta la scrittura. Ma al di là di questi aspetti ovvi, spesso scoperte-chiave in un campo necessitano prerequisiti completamente diversi, in modo da costringere ad uno sviluppo armonico, per non trovarsi nell'impossibilità di scoprire la repubblica in quanto non si è, dal punto di vista religioso, oltre il misticismo. Le varie scoperte aumentano il tipo e il numero di miglioramenti apportabili alla città (granai che aumentano il gettito di cibo, biblioteche che migliorano le prestazioni degli scienziati, banche che fanno lievitare le entrate dell'erario e così via) e di unità belliche (unità di soldati a cavallo quando si scopre la Cavalleria, fucilieri con la polvere da sparo, fino alla bomba H con la scoperta della teoria atomica). Appare chiaro che il fulcro di tutto il gioco sono le città: tanto più sono produttive, tanto maggiori saranno le possibilità di ricerca tecnologica e di creazione di unità belliche.

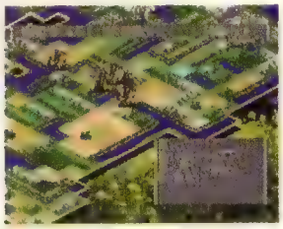
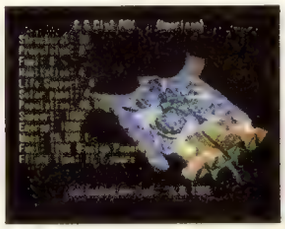
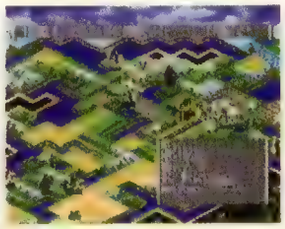
ANARCHY IN THE UK

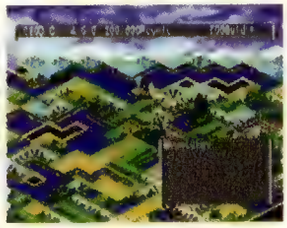
Oltre agli aspetti sopracitati, ne esiste uno che riveste grandissima importanza: la forma di governo del nostro regno. Dispotismo, monarchia, comunismo, repubblica, democrazia, fondamentalismo... ce n'è per tutti i gusti. Ognuno determina profondi cambiamenti, specie nel gettito delle tasse e nella percentuale di cittadini contenti e scontenti. Quest'ultimo parametro, relativo ad ogni città, può generare gravi problemi: se i cittadini scontenti superano di numero quelli contenti, la città si ribella. In questo caso si deve intervenire subito, in quanto una città in rivolta non produce né cibo, né scudi, né tasse, né ricerca scientifica. Per sedare una rivolta si possono inviare truppe nella città o diminuire i cittadini impegnati nella produzione, che si trasformano in intrattenitori e imboniscono la



Titolo : CIVILIZATION II
Casa : ACTIVISION
Versione : AMERICANA
N° Giocatori: 1
Genere : STRATEGIA

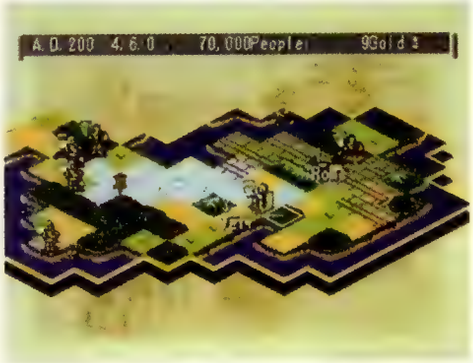






popolazione. È evidente che evitare le rivolte diventa particolarmente importante per riuscire a mantenere un tasso di crescita costante.
Naturalmente è possibile ingaggiare guerre con le altre civiltà, oppure, a seconda delle vostre attitudini, stringere alleanze, anche ai danni di un terzo avversario. Le guerre, specie nella parte iniziale del gioco, possono rivelarsi decisamente controproducenti. Più avanti, invece, una campagna militare condotta bene può migliorare di botto la situazione del vostro impero, specie se l'avversario è debole. Ogni città conquistata viene annessa al regno, migliorando ovviamente la nostra situazione economica e scientifica. Uno sviluppo aggressivo ha anche il vantaggio di evitare che un avversario si potenzi troppo, entrando in diretta concorrenza con la nostra civiltà. Per riportare decisi vantaggi è inoltre molto utile edificare una Meraviglia del mondo: questi immani progetti, che per essere ultimati richiedono decine e decine di turni, garantiscono vantaggi notevoli tanto alla città che li ospita quanto all'intero impero. Se si edifica la Muraglia Cinese, ad esempio, si ottiene un'aumento delle difese della città e contemporaneamente il vantaggio di non potersi veder rifiutare un trattato di pace. La Biblioteca d'Alessandria permette di sottrarre una scoperta scientifica a due civiltà nemiche e di incrementare la ricerca scientifica. L'Oracolo di Delphi trasforma un cittadino di ogni città da infelice a felice e, nella città in cui sorge, azzera i cittadini infelici. Insomma, le Meraviglie possono fare la differenza, dando di botto vantaggi notevoli. Come già accennato, *Civilization II* mette a disposizione un'interfaccia davvero comoda, rendendo la navigazione tra i menu del gioco molto semplice e immediata. Con L1 e R1 si passa da una unità all'altra, mentre con L2 e R2 si possono passare in rassegna tutte le città. Premendo ■ si accede al menù delle azioni speciali delle varie unità, oppure al menu generale, da cui è possibile avere informazioni sul nostro regno e salvare, mentre con △ si accede a una versione stilizzata della mappa del mondo. Il tutto risulta comodo e intuitivo, e dopo qualche momento passato a esplorare i menu, non si avranno più esitazioni.

Ovvio o Difficile?

Altri due aspetti importanti in questo genere di giochi sono i tempi di caricamento e il problema dei salvataggi. Per quanto riguarda il primo fattore, a parte una fase iniziale piuttosto lunga, non sussistono problemi: gli accessi al CD sono quasi istantanei. Davvero un ottimo lavoro, se si pensa al fatto che il gioco è nato per girare su PC muniti di *hard disk* dieci volte più veloci del CD-ROM di PlayStation. Il punto dolente arriva invece per i salvataggi: ognuno occupa, udite udite, la bellezza di dieci diconsi dieci blocchi, verificando l'uguaglianza una *memory card* = un salvataggio. La cosa è abbastanza problematica, in quanto sarebbe molto utile disporre di più salvataggi, specie quando le cose vanno male e si desidererebbe poter riprendere il gioco alla vigilia di qualche decisione radicale, presa magari mille anni prima. Ma con uno, massimo due salvataggi per chi dispone di due *memory card*, la cosa non è facile. Se ci si aggiunge che in un caso, probabilmente per un baco, il salvataggio è diventato inutilizzabile e siamo stati costretti ad intraprendere una nuova partita, la situazione appare davvero antipatica. Graficamente il gioco è piuttosto spartano, ma del resto quello che conta in questo genere di giochi non è certo l'estetica. Il sonoro è all'altezza, ma non è nulla di esplosivo. Un aspetto da non sottovalutare è costituito dal manuale: quello di *Civilization II* è parco di informazioni dettagliate, piuttosto vago e disorganico. Per fortuna è integrato da una schematica ma esaustiva Civilopedia interattiva, che riporta caratteristiche tecniche di ogni forma di governo, unità bellica, scoperta scientifica, miglioramenti delle città e Meraviglie del Mondo.



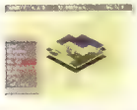
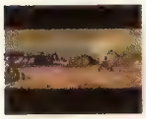
Insostituibile, soprattutto considerando che a breve sarà disponibile la versione PAL interamente in italiano. Per un giudizio di valore vi rimandiamo al commento.

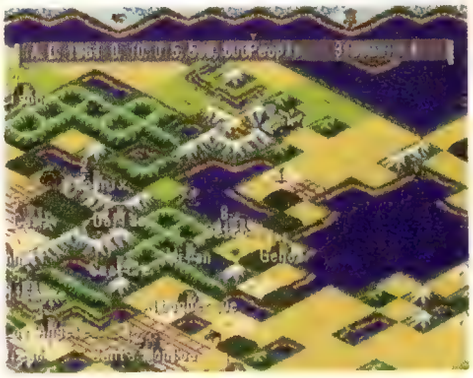
SHUB

Si ringrazia
BG Games
per il CD

La scelta della posizione delle città riveste un ruolo importantissimo, visto che alcune caselle forniscono più cibo e scudi di altre.

"Ecco, noio volevam savuar l'indiriss..."



Commento ***Civilization II*** **è davvero eccellente: il titolo Microprose ci ha tenuti incollati al video per ore e ore, impegnati in campagne di conquista e nel tentativo di arrivare per primi a scoprire il viaggio interstellare. Giocabilità mostruosa, profondità davvero mastodontica, libertà di scelta infinite: insomma, un capolavoro. Se si considera poi la comodità dell'interfaccia grafica, il cerchio si chiude. Peccato per i salvataggi mastodontici (10 blocchi) che rendono la vita un po' difficile e per il manuale, decisamente scarno. Consigliatissimo agli amanti della strategia, ma con qualche riserva, data la notevole complessità, per chi non ha voglia di impegnarsi a fondo.**

Pro...
- *Profondità eccellente*
- *Molto giocabile*

Contro...
- *Salvataggi da 10 blocchi*
- *Qualche baco qua e là*

La Pagella...

Grafica	**80**
Sonoro	**75**
Giocabilità	**90**
Longevità	**90**
Originalità	**85**

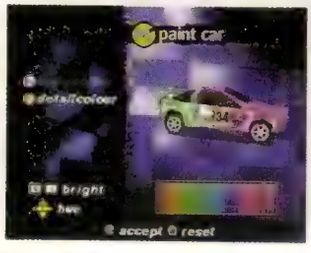
88

Rally Cross 2

L'EDITOR DI TRACCIATI È DAVVERO COMODO.

Il panorama dei giochi di corse per PlayStation, si sa, è ricchissimo. E le uscite sembrano non diminuire mai, nemmeno dopo lo spartiacque rappresentato da *Gran Turismo*, la cui indiscutibile qualità rischiava di far scomparire tutti i contendenti nell'ombra. Leggermente diverso è però il discorso relativo ai giochi di rally, genere che sta vivendo in questo periodo un discreto *revival*. Dopo il buon *Colin McRae Rally* e lo scadente *Test Drive Off Road 2*, ecco arrivare *Rally Cross 2* dagli Idol Minds. Il gioco ci propone un approccio di tipo prettamente *arcade*, votato quindi all'immediatezza e alla giocabilità. Con un totale di 24 tracciati e 20 macchine tra cui scegliere, tra cui 4x4 e SUV, il gioco mette a disposizione le classiche modalità *Championship, Practice, Time Trial* e *Single Race*, oltre al modo a due giocatori. I tracciati sono percorribili in entrambi i sensi, anche in senso opposto al traffico, e trovarsi faccia a faccia con gli avversari che corrono verso di noi fa un certo effetto. I tracciati sono di lunghezza media, abbastanza da avvincere e sufficientemente brevi per non annoiare, e presentano una struttura complessa e interessante. Non mancano numerose deviazioni e tragitti alternativi, e la possibilità di percorrere i circuiti in senso opposto aumenta ulteriormente la varietà. Pur presentando un impianto *arcade*, *Rally Cross 2* permette di personalizzare la vettura in maniera abbastanza completa. Si comincia con la livrea della carrozzeria: è possibile scegliere colori di scritte e decorazioni, non in maniera estensiva ma sufficiente per far sentire la vettura più nostra. A parte questo, è compito del giocatore impostare correttamente la durezza delle sospensioni, l'angolo di sterzata, il bilanciamento dei freni tra anteriori e posteriori, la lunghezza dei rapporti, la tipologia delle gomme e del cambio (automatico o manuale). Tutti questi fattori sono condizionati, ovviamente, dalla pista: se predominano fango e terra è meglio scegliere gomme da fuoristrada e magari bilanciare con attenzione i freni per evitare di dover controsterzare in continuazione, mentre se l'asfalto abbonda si possono privilegiare sospensioni dure e rapporti lunghi. Oltre a tutto ciò, *Rally Cross 2* ci offre anche un'opzione tanto gradita quanto rara: un *editor* di tracciati! Questo prezioso strumento ci permette di assemblare la pista dei nostri sogni, scegliendo tra un discreto numero di elementi stradali: curve a gomito, gallerie, salti, collinette, terreno ondulato, salti doppi, strettoie, slarghi, *chicane*, pozze di fango, acqua. La varietà dei "pezzi" è notevole, e se si considera anche l'estrema comodità dell'interfaccia, non resta che lanciarsi nella creazione del tracciato definitivo. Ovviamente, è possibile salvare il frutto dei nostri sforzi su *memory card* (senza peraltro occupare troppi blocchi) e percorrerli in un senso o nell'altro. Ottimo! Per quanto riguarda il modello di guida, bisogna sottolineare due aspetti particolarmente significativi. Il primo consiste nella scelta di un approccio di guida "alla ***Ridge Racer***", dove cioè la possibilità di rimanere in pista è demandata alla sbandata controllata più che alla scelta di marcia e velocità giuste. Questa scelta, palesemente virata verso un modello *arcade*, risulta a nostro avviso azzeccata, in quanto l'immediatezza è davvero notevole e il divertimento subito alto. Il secondo aspetto, meno riuscito, consiste nell'eccessiva "leggerezza" delle macchine, che saltano come gli astronauti sulla luna non appena urtano un sassolino. Questa caratteristica, che si attenua solo blandamente con la regolazione fine delle sospensioni, determina la vanificazione di molti dei nostri sforzi ogni volta che una ruota incontra un ostacolo e la macchina si ribalta. A prescindere dal fascino intrinseco delle rocambolesche evoluzioni della nostra vettura, una volta che la pancia è all'aria il risultato che ne deriva è che gli avversari ci staccano di parecchi secondi, rendendo molto difficile il recupero. Questa tendenza "al rimbalzo" tende anche a far perdere il controllo in rettilineo, dove siano presenti delle irregolarità. Nel complesso, dunque, il modello di guida è di medio livello, in quanto l'immediatezza delle sgommate è affetta da quest'anomala "leggerezza" della vettura, tra l'altro molto marcata nel caso si selezionino mezzi da fuoristrada. Per quanto riguarda i controlli, vogliamo sottolineare l'estrema bontà della gestione del *force-feedback*: vibrazioni prolungate, che richiamano il

QUESTO È UN TRUCCHETTO IMPARATO NEL TRAFFICO CITTADINO...

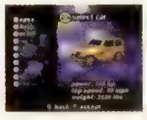


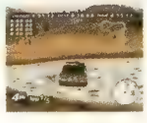
Titolo : **Rally Cross 2**
Casa : **989 Studios**
Versione : **Europea**
N° Giocatori: **1-2**
Genere : **Racing**

rombo della vettura che accelera, *pad* immobile in corrispondenza dei salti e brusche riprese delle attività dei solenoidi all'impatto col suolo sono davvero convincenti e divertenti. Anche le leve analogiche sono ben gestite, e risultano forse preferibili al controllo digitale. Le sgommate controllate si innescano con facilità usando il freno, e solo una rapida controsterzata garantisce di non incorporare la macchina nel terrapieno fangoso a lato della curva, in maniera da costringere il giocatore a una guida attenta e ad impostare con precisione la traiettoria. Per quanto riguarda la grafica, a parte una sensazione sgradevole di sgranatura dovuta probabilmente alla risoluzione non eccessiva, c'è da segnalare l'ottima fattura dei circuiti, complessi e arricchiti da elementi come torrenti, vicoli ciechi, mezzi fermi e quant'altro, e la discreta verosimiglianza delle vetture. Mancano effetti speciali sorprendenti, ma le trovate grafiche implementate (schizzi d'acqua, frammenti di terra e fango) sono efficaci. Il motore 3D non perde un *frame*, anche se talvolta prende qualche abbaglio a livello di *clipping* dei poligoni. Il sonoro è discreto, diremmo di buona fattura, a partire dal rombo del nostro mezzo per finire con le musiche, tutte su CD. La giocabilità, nel complesso, è buona, a parte il già citato effetto "palloncino". Ma dopo tutto basta un po' di pratica e si potrà concentrare tutta l'attenzione sulle curve. La presenza della modalità a due giocatori e dell'eccellente *editor* di circuiti aumentano la longevità, già buona per la presenza di numerosi circuiti e automobili. Nel complesso, un gioco discreto, che però non riesce a esaltare il giocatore, a catturarlo totalmente. È difficile imputare a *Rally Cross 2* gravi pecche, ma nemmeno grandi doti: non è il re dei giochi di rally, ma nemmeno lo scudiero.

SHUB

UN MODO ORIGINALE DI LAVARE LA MACCHINA...





Commento ***Rally Cross 2*** **rappresenta senza dubbio una buona scelta per chi desidera un gioco di rally: è divertente e molto vario, l'*editor* di tracciati eccellente e la giocabilità buona. Peccato per il modello di guida, affetto da un'eccessiva "rimbalzosità" della vettura. La configurabilità della macchina e le sbandate controllate sono però aspetti positivi. In definitiva, non è un prodotto in grado di interessare particolarmente chi non sia appassionato del genere, in quanto, pur rimanendo di certo un gioco di pregio, non offre nulla di rivoluzionario o eccezionale. Consigliato agli amanti dell'*off-road*.**

Pro...

- *Editor di tracciati*
- *Molto vario*

Contro...

- *La macchina "rimbalza"*
- *Scarsa definizione grafica*

La Pagella...

Grafica	**85**
Sonoro	**80**
Giocabilità	**80**
Longevità	**87**
Originalità	**70**

84

IL GIOCO È BRUTTO???
TE LO RIVALUTIAMO QUASI TUTTO!!!

Se hai comprato un gioco nuovo per PLAYSTATION presso di noi e non ti piace, lo puoi infatti permutare con una valutazione dell'80% del prezzo pagato!!! **(chiamaci per tutte le informazioni).**

SONY - SEGA - NINTENDO

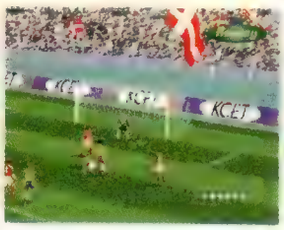
- ***I giochi e gli accessori migliori; vastissimo assortimento nuovo - usato;***
- ***Tutte le novità;***
- ***Prezzi davvero concorrenziali su quasi tutti gli articoli;***
- ***Permuta dell'usato direttamente in negozio;***
- ***Più di 400 titoli a noleggio;***
- ***Spedizioni in tutta Italia.***

Abacus
VIDEOGIOCHI

CORSO LODI, 103 - 20139 MILANO
TEL. E FAX 02.533229 (MM3 Brenta)

ORARI: Lunedì - Venerdì: 14.30/19.30
Sabato: 10.00/12.30 - 14.30/19.30

Accettiamo Bancomat - Cartasi



Winning Eleven 3 Final Version

La frequenza con cui Konami sta lanciando sul mercato nuove versioni del suo più famoso titolo calcistico (*Winning Eleven* aka *ISS Pro*) avrà sicuramente suscitato in più di un possessore di PlayStation qualche inquietante sospetto: vuoi vedere che, prendendo esempio dalle riuscitissime strategie commerciali utilizzate da Electronic Arts per moltiplicare le vendite dei propri prodotti sportivi, anche la *software house* nipponica ha cominciato a sfornare in successione titoli-fotocopia al fine di sfruttare fino in fondo l'insaziabile bramosia di novità che affligge ogni videogiocatore appassionato?

Già pochi secondi dopo aver inserito il CD nella console vi accorgerete come anche in questo *Winning Eleven 3 Final Ver.* i programmatori Konami, fedeli alla linea di condotta che li ha sempre contraddistinti fin dai primi capitoli della saga, sembra abbiano voluto concentrare i propri sforzi nel perfezionamento della parte giocata vera e propria del titolo, trascurando decisamente tutto ciò che fa da contorno all'azione. Non aspettatevi dunque alcun FMV di presentazione che faccia da intro ai vari menu: una volta accesa la console sarete in pochi istanti condotti alla schermata delle opzioni dove, almeno all'inizio, muovendovi a caso tra le didascalie in caratteri *kanji*, potrete procedere alla scelta dei vari settaggi

Titolo : WINNING E.3: FINAL V.
Casa : KONAMI
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

prepartita. A tal proposito le novità, rispetto al precedente ***WE 3 France 98***, non sono moltissime. Va detto che anche in questa *update* sono purtroppo presenti solo le squadre nazionali e i tipi di torneo selezionabili sono sempre gli stessi: coppa ad eliminazione diretta, campionato all'italiana (gironi di andata e ritorno) e torneo in stile World Cup. Le uniche novità sono rappresentate dalla possibilità di utilizzare i comandi analogici al posto della classica croce direzionale (molto utili, una volta fattaci l'abitudine, per evitare le fastidiosissime vesciche sul pollice sinistro che, con i vecchi controlli, erano lo scontato esito dei megatornei serali con gli amici) e dalla presenza della modalità *wide screen* per i possessori di TV in formato 16/9 (selezionando tale opzione su un monitor normale noterete che, a causa del riadattamento della grafica, gli atleti in campo acquisiranno un *look* filiforme!).

Decisa quale tipo di competizione affrontare e quale squadra nazionale controllare, sarà il momento di selezionare la formazione da mandare in campo e le tattiche da utilizzare. Gli atleti disponibili adesso sono diventati 22 per ogni team e, nonostante pure le didascalie con i nomi siano scritte in *kanji*, un apposito *editor* vi consentirà (con molta pazienza...) di sostituire gli ideogrammi con le grafie originali. Anche il commento della partita è completamente in giapponese: comunque, se sarete disposti a sopportare l'incomprensibilità della lingua, potrete farvi due risate ascoltando le strampalate storpiature alle quali l'esaltatissimo telecronista nipponico sottopone i nomi originali.

Passando all'analisi della parte giocata vera e propria non si può non sottolineare come anche in quest'occasione i programmatori Konami siano riusciti nell'impresa di migliorare un titolo già di per sé praticamente perfetto. Nonostante la riuscitissima meccanica di gioco sia rimasta pressoché invariata (come tutta la parte della grafica e delle animazione) sono state operate alcune piccole correzioni e limature qua e là al fine di rendere ancora più realistico e vario lo svolgimento delle azioni in campo. In particolare ho trovato molto azzeccata l'idea di rendere più efficaci e pericolosi i tiri in porta dalla media e lunga distanza: a differenza di quanto avveniva nei precedenti capitoli della serie, ora, con un po' di pratica sui tempi di pressione dell'apposito tasto, sarete in grado di far scagliare ai vostri giocatori sullo schermo delle vere e proprie mine che, stavolta, difficilmente si incolleranno ai piedi di qualsiasi difensore si trovi sulla traiettoria di tiro. Naturalmente in tal modo la varietà delle azioni di gioco viene ulteriormente ampliata poiché, oltre a cercare il gol con i cross e le penetrazioni in area o con gli smarcamenti sul filo del fuorigioco, potrete tentare il successo anche con qualche imprevedibile bordata da fuori area. L'intelligenza artificiale dei portieri e, in generale, degli atleti controllati dalla CPU è stata ulteriormente perfezionata e, se si esclude il livello di difficoltà *easy*, adatto solo ad un pubblico di principianti, non è mai eccessivamente facile far terminare la palla in rete. Tutto ciò fa sì che un notevole livello di sfida sia assicurato anche nelle partite disputate contro l'avversario elettronico con un conseguente incremento della longevità totale del titolo.

ADESSO I REPLAY AUTOMATICI VENGONO ATTIVATI ANCHE DOPO ALCUNE AZIONI CHE NON HANNO PORTATO AL GOL.

IGOR

SI RINGRAZIA
HALLOWEEN GAMES
PER IL CD

Commento **È veramente difficile tessere ogni volta nuove lodi sui titoli calcistici Konami senza rischiare di essere ripetitivi. Questa volta dunque cercherò di andare controcorrente muovendo alla *software house* giapponese un piccolo appunto: visto che, come ritengo, tutti saranno d'accordo sull'assoluta perfezione di quest'ultimo *Winning Eleven* (che in pratica dovrebbe rappresentare una conversione riveduta e corretta per il mercato giapponese di *ISS Pro 98*), la domanda mi sorge spontanea: perché, per il prossimo capitolo della saga, la nostra amata Konami non prova ad investire parte del *budget* nell'acquisizione dei diritti delle squadre di club europee? Ma ci pensate a quanto sarebbe esaltante un Milan - Juve disputato sui verdi prati di *ISS Pro*?**

Pro
- *Giocabilità perfetta*
- *Azioni ancor più varie*

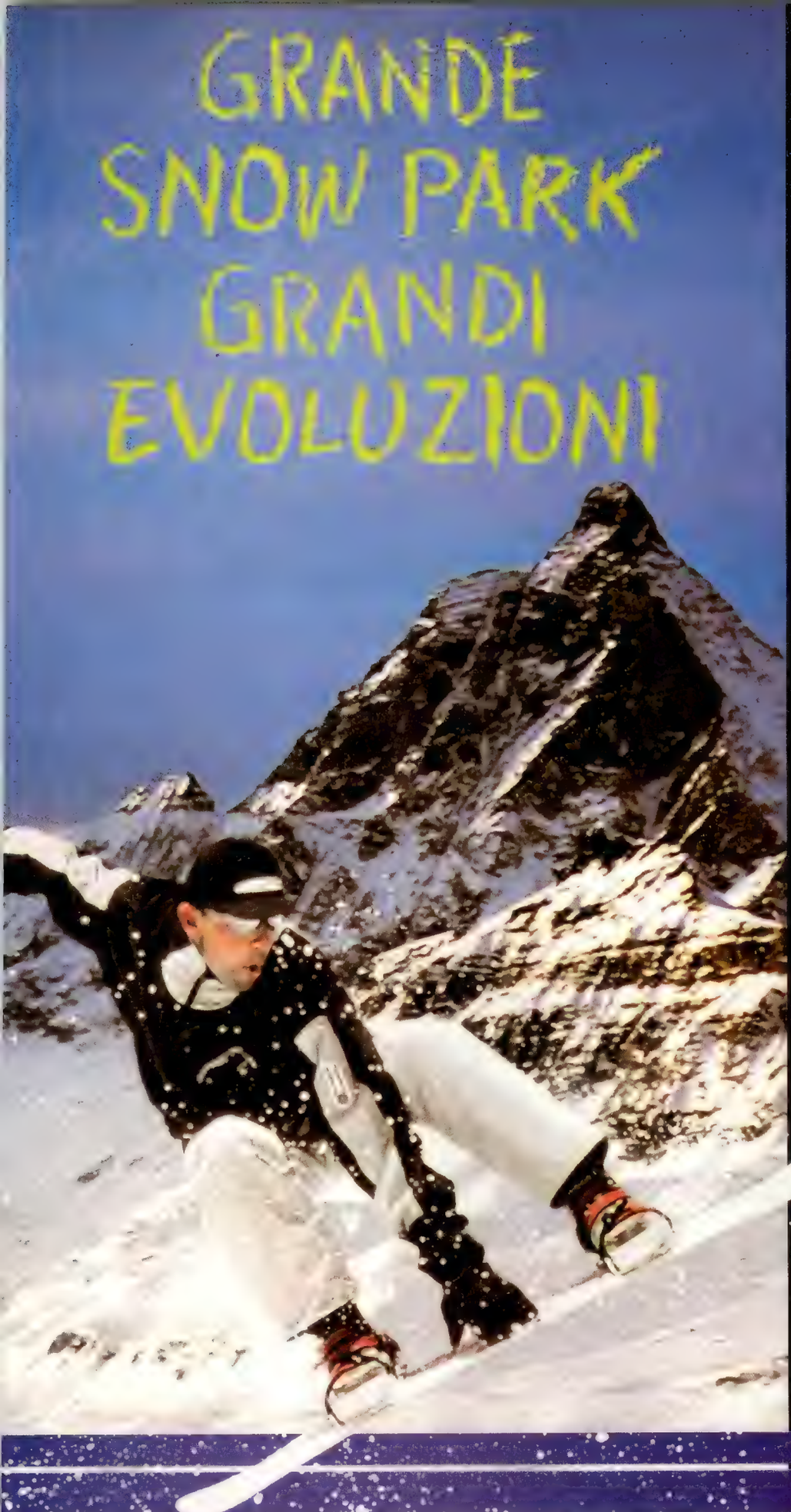
Contro
- *Commento in giapponese*
- *Solo squadre nazionali*

La Pagella

Grafica : **92**
Sonoro : **88**
Giocabilità : **96**
Longevità : **90**
Originalità : **70**

93

GRANDE SNOW PARK GRANDI EVOLUZIONI



GBM ITALIA

- Uno Snow Park tra i pini del Lago Blu e Cieloalto
- Un half-pipe per bruciare energia
- Un campo scuola per diventare grandi
- Gobbe da togliere il fiato
- Un tracciato per il boarding-cross lungo un chilometro
- Musica, musica, musica...
- 30.000 lire* e lo ski-pass è tuo!

*Area-ski Carosello

Breuil
CERVINIA
VALTOURNENCHE
IERI, OGGI, DOMANI.

Sport & Promozione s.r.l. - Piazzale Funivie
11021 Breuil-Cervinia (AO)
Tel. 0166.94.44.11 - Fax 0166.94.44.99
Cervino S.p.A. - Piazza Bodoni, 3 - 10123 Torino
Tel. 011.81.82.111 - Fax 011.81.82.199

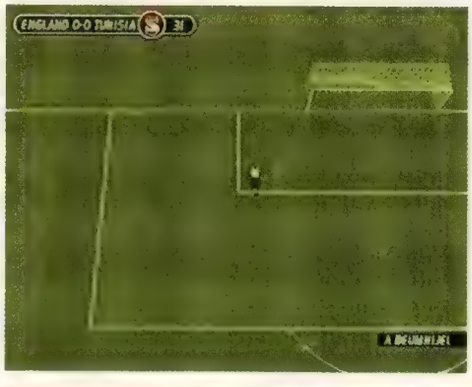
Sensible Soccer

All'inizio degli anni '90 il sistema che dominava la scena nel campo dei videogiochi era il computer Amiga. Assimilabile in un certo senso al ruolo che sta ai giorni nostri svolgendo PlayStation (tale macchina poteva infatti contare su un parco titoli veramente sterminato, in grado di soddisfare i desideri degli utenti più esigenti), Amiga era riuscito nell'impresa (a quei tempi lo era davvero!) di farsi conoscere anche ai "non appassionati" grazie a due titoli calcistici che erano quasi riusciti a sostituire il mitico calcio-balilla nell'immaginario collettivo dei giovani italiani. Come non ricordare infatti i combattutissimi tornei tra amici alle varie edizioni di *Kick Off* e *Sensible Soccer*?

Facendo probabilmente leva sulla nostalgia di coloro che hanno vissuto tale periodo storico ecco dunque che questo mese, dopo il *remake* per PlayStation del titolo che ha reso famoso il signor Dino Dini (il mediocre *Kick Off World* uscito l'anno scorso), Sensible Software ci propone la versione riveduta e corretta del suo popolare *soccer game*. Il gioco si apre con un lunghissimo (e a dire il vero, piuttosto noioso) FMV introduttivo nel quale potrete ammirare le gesta di alcuni atleti *super deformed*, impegnati in un improbabile match in stile Holly & Benji. Se sarete riusciti a resistere fino alla fine di tale filmato, finalmente verrete condotti alla schermata delle opzioni dalla quale vi sarà dato accesso ad alcuni menu di customizzazione particolarmente ricchi e completi. Provveduto ad eseguire i classici settaggi per quanto riguarda la durata delle partite, il tipo di competizione da disputare e l'ambiente di gioco, vi saranno infatti messi a disposizione alcuni *team* (formati in gran parte da "atleti" inventati) che potrete andare a personalizzare nei modi più impensabili. Basti pensare che in tali squadre "a tema" (formate, così come avveniva in *Sensible Soccer* per Amiga, da personaggi che portano i nomi dei programmatori del gioco, di alcuni tipi di formaggio, delle lettere dell'alfabeto e così via) oltre a sostituire il nome dei giocatori, ne potrete scegliere taglio e colore di capelli (si va dal classico pelatone in stile Ronaldo, all'immancabile capellone anni '70 tipo Schwoch) e design della maglietta (a righe larghe, medie, strette, disposte verticalmente, orizzontalmente o in diagonale). Gli altri *team* già caricati nel *database* non sono invece modificabili: sono presenti tutte le più importanti formazioni sia di club che nazionali, ma i nomi dei giocatori, per intuibili problemi di diritti, sono stati storpiati, a volte con esiti decisamente esilaranti (due esempi: il milanista Coco è diventato Caco, mentre il nerazzurro Colonnese è ora Culonnese...). Per quanto riguarda i tornei va detto che oltre a partecipare alle più importanti manifestazioni nazionali e internazionali (campionato italiano, Coppa Coppe, Coppa UEFA e così via) vi sarà consentito creare un torneo personalizzato secondo le vostre preferenze. Se dunque la fase di contorno all'azione vera e propria si distingue per completezza e cura realizzativa, noterete che purtroppo le cose cambiano completamente una volta scesi in campo. A livello tecnico il titolo denota notevoli lacune sia per quanto riguarda la grafica (*texture di* scarsa qualità vengono utilizzate per coprire costruzioni poligonali costituite da pochissimi elementi) che per le animazioni (*scrolling* del terreno assai scattoso ed "effetto pattinaggio" dei giocatori nelle riprese con le telecamere laterali). Le cose peggiorano ulteriormente quando si passa all'analisi della giocabilità: il sistema di controllo, a dir poco irrazionale, rende assai frustrante qualsiasi tentativo di porre in atto un'azione un po' articolata. Far terminare la palla in rete è invece quasi sempre fin troppo facile (e a ciò contribuisce in buona parte l'assoluta inettitudine dei portieri) e spesso le partite contro l'avversario elettronico si risolvono con punteggi più da match di pallavolo che da incontro di calcio. Per concludere merita un cenno la singolare *routine* di animazione che si attiva ogni volta che viene premuto il pulsante per il *tackle*: un leggero tocco sul pad sarà sufficiente a far eseguire al vostro atleta un incredibile scatto con scivolata finale, degna più che altro di un buon giocatore di hockey...

ECCO LA MITICA VISUALE DALL'ALTO CHE HA RESO FAMOSO SENSIBLE SOCCER SU AMIGA.

L'INCAPACITÀ DEI PORTIERI NELL'OPPORSI A GRAN PARTE DELLE CONCLUSIONI È SPESSO IRRITANTE.



IGOR

Commento **Mi è sinceramente difficile trovare un valido motivo che possa spingere qualcuno all'acquisto di questo titolo. Oltre a mettere in luce una realizzazione tecnica del tutto inadeguata rispetto agli attuali standard videoludici, la versione PlayStation di *Sensible Soccer* non riesce neanche lontanamente a rievocare l'immensa giocabilità dell'illustre predecessore su Amiga. L'offerta di *soccer game* per la console Sony è ormai sterminata e non dovreste far troppa fatica a trovare prodotti calcistici assai più interessanti: provate, ad esempio, a tornare indietro semplicemente di una pagina...**

Titolo : SENSIBLE SOCCER
Casa : GT INTERACTIVE
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-2
Genere : SPORTIVO

PRO...
- *Squadre personalizzabili*
- *Buona fase "di contorno"*

CONTRO...
- *Grafica al di sotto della media*
- *Giocabilità assai limitata*

LA PAGELLA...

Grafica : **65**
Sonoro : **70**
Giocabilità : **60**
Longevità : **65**
Originalità : **65**

66

PREMIER MANAGER NOVANTA NOVE

Sezione completa dedicata alla finanza e al mercato che include anche gli accordi commerciali con gli sponsor.

Tutte le società di Serie A e B, inglesi e italiane, stagione 98/99.

Gremlin

www.gremlin.co.uk

IL CALCIO MANAGERIALE A 360°.

Premier Manager 99 è una simulazione di calcio manageriale completa ed accurata che include ogni dettaglio della gestione calcistica dall'allenamento alle trasferte, dal delicato equilibrio del calcio mercato alle problematiche dei diritti televisivi. La versione in italiano è supportata da un testimonial d'eccezione: Alberto Zaccheroni.

- Statistiche complete su squadre e giocatori aggiornate a tutto il '98.
- Sistema di selezione unico per scegliere il proprio stile di gioco e decidere come e con quale intensità interferire nelle problematiche della squadra.
- Le squadre e i giocatori sono curati nei minimi dettagli, nulla è lasciato al caso compresi i dati sulle singole carriere.

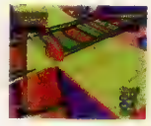
Cidiverte ITALIA

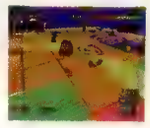
al gioco ti converte.

www.cidiverte.it

C.D. VERTE ITALIA S.p.A. - Via Campo dei Fiori 61 - 21013 Gallarate (VA) - Tel. 0331226900 - Fax 0331226999

Live Wire!



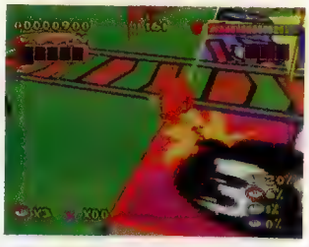


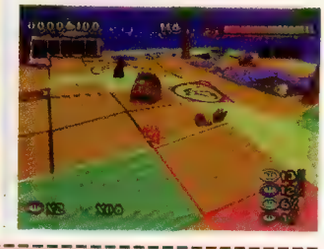
Le idee alla base dei *puzzle game* sono spesso tra le più strane e, almeno a prima vista, tra le più stupide che si possano trovare nel mondo dei videogiochi; i programmatori di questo genere di prodotti infatti hanno creato titoli in cui bisogna cancellare linee o gemme, costruire tubature e allineare combinazioni di dadi colorati, ma finora mai nessuno aveva pensato di basare un gioco sulla costruzione di scatole... o qualcosa di simile.

Il concetto su cui si basa *Live Wire!*, ultima produzione per PlayStation di SCI è alquanto semplice e, come sempre accade per i *puzzle game*, riesce a offrire il massimo del divertimento (in questo caso abbastanza ridotto) sin dalle prime partite: il giocatore, controllando un simpatico pesciolino e muovendosi su una griglia, deve riuscire a circondare i quadrati presenti per farli girare e farli diventare del proprio colore. Ovviamente il protagonista non è solo sullo schermo, ma deve affrontare una serie di avversari che cercheranno in tutti i modi di eliminarlo e di ribaltare un numero di quadrati maggiore; è quindi importante studiare una strategia nei movimenti per riuscire a ottenere subito un buon vantaggio, così com'è fondamentale per la riuscita finale dell'azione utilizzare al meglio i vari *power-up* disponibili: girando alcuni dei quadrati infatti, compariranno una serie di potenziamenti quali bombe e armi di vario genere che possono essere utilizzati per bloccare e distruggere gli avversari. Avversari che possono essere anche umani visto che alla SCI hanno saggiamente deciso di inserire un'opzione che consente di sfidare, mediane l'apposito *split-screen*, fino a tre amici contemporaneamente. E' proprio questa la modalità di gioco che offre il maggiore divertimento e in cui le lacune di ***Live Wire!*** vengono almeno parzialmente mascherate; infatti giocando in singolo, già dopo poche partite la ripetitività dell'azione porta un certo senso di noia e monotonia che si amplifica con il progredire nel corso gioco. Non sono infatti molti gli spunti in grado di mantenere desto a lungo l'interesse e, se a quanto abbiamo appena scritto sommiamo anche un sistema di controllo non propriamente impeccabile e che in alcuni casi costringe a vere e proprie evoluzioni per eseguire il movimento desiderato, direi che gli elementi negativi in ***Live Wire!*** cominciano a diventare troppi. Simpatica, ma non particolarmente esaltante, la realizzazione tecnica che può contare su una serie di fasi coloratissime e su personaggi in stile cartoonesco oltre a musiche che si adattano discretamente a questo genere di giochi; peccato però che il movimento della telecamera renda in alcune situazioni meno chiaro lo sviluppo del gioco, causando diversi problemi (può capitare che elementi del fondale "coprano" la visuale, non consentendo di vedere cosa si sta facendo). Il nostro giudizio globale sull'ultima produzione della SCI non può quindi essere che negativo; solamente se siete dei veri fanatici dei *puzzle game* e avete a disposizione quasi sempre tre amici con cui giocare potreste prendere in considerazione l'acquisto di ***Live Wire!*** e, anche in questo caso, dovete avere ben chiaro in mente che il nuovo titolo di SCI non può essere certo considerato un capolavoro in grado di rivaleggiare con i grandi classici del genere.

SEGUITE IL BORDO DI UN QUADRATO PER FARLO GIRARE. SEMPLICE, NO?

FATE ATTENZIONE AI VARI OSTACOLI PRESENTI IN OGNI LIVELLO, COME QUESTI INSIDIOSI ALBERELLI.





END

Commento ***Live Wire!*** **è un titolo divertente per un breve periodo di tempo che però risente di un'eccessiva semplicità nella struttura di gioco; già dopo poche partite infatti la noia prende il sopravvento, anche a causa di alcuni problemi che caratterizzano il sistema di controllo e la realizzazione tecnica. Più positivo è il giudizio per quanto riguarda l'opzione *multiplayer* in cui, pur permanendo gli stessi difetti della modalità in singolo, il divertimento è incrementato dalla possibilità di sfidare ed eliminare degli amici; si tratta comunque di pregi relativi che non possono innalzare più di tanto la nostra valutazione su *Live Wire!* che, tutto sommato, rimane un titolo appena passabile.**

Titolo : LIVE WIRE!
Casa : SCI
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : PUZZLE GAME

PRO...
- *Discretamente divertente*
- *Multiplayer passabile*

CONTRO...
- *Noioso alla lunga*
- *Tecnicamente scarso*

LA PAGELLA...

Grafica	**61**
Sonoro	**59**
Giocabilità	**61**
Longevità	**40**
Originalità	**50**

59

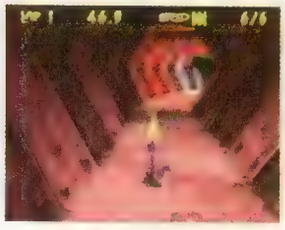
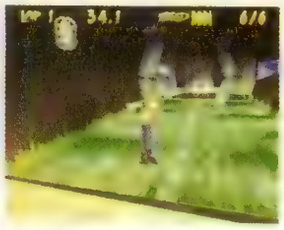
VIBRAZIONI SHOCK

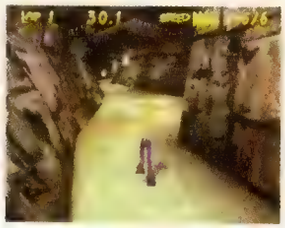
RACE STATION SHOCK 2™

PlayStation™

Vibrating Steering Wheel

©Clic communication - Ph. C. Battilocchi



Running Wild

Immaginate che nel vostro incubo peggiore, tutte le macchine del vostro *racing game* preferito si trasformino di botto in elefanti, zebre, tori e conigli, e si mettano a correre e gareggiare al posto delle classiche autovetture. Immaginate che possano saltare, prendere *power-up* e spintonarsi mentre corrono e avrete il quadro complessivo di *Running Wild*. Indirizzato, si presume, a un *target* d'età molto basso, questo nuovo sforzo creativo dei 989 Studios, ultimamente anche troppo prolifici, mette infatti in campo una serie di animali improbabili nei panni di atletici corridori, che macinano chilometri lungo le piste al solo scopo di arrivare primi al traguardo. D'accordo che di macchine se ne sono viste ormai di tutti i generi, ma queste strane creature dal piede veloce paiono una reazione al conformismo un tantino eccessiva. Ad ogni modo, lo scopo delle gare, oltre quello ovvio di vincere, consiste nel gestire oculatamente la raccolta di *power-up* e la scelta delle scorciatoie presenti nel circuito. Lungo la pista troveremo infatti un gran numero di potenziamenti: alcuni ci fanno correre come Furia cavallo del West, altri ci fanno rallentare alla stregua dei bradipi di *SuperQuark*, altri ancora ci fanno ingigantire permettendoci di saltare in testa agli avversari per chiudere la *bagarre* in eleganza. A terra sono inoltre presenti delle frecce che, come in ***WipEout***, ci fanno di botto dimenticare che il ghepardo è l'animale più veloce del mondo. Avendo il nostro eroe la capacità di saltare su piattaforme e ostacoli vari, è possibile, se si hanno occhi di falco e riflessi d'antilope, individuare passaggi sopraelevati e scorciatoie che, oltre ad essere ricchi di bonus, possono darci quella *chance* in più per vincere la gara. Il fulcro del gioco, in effetti, consiste proprio nel cercare di imbroccare il salto giusto e infilare quella dannata scorciatoia. I personaggi disponibili, in tutto sei, presentano come di consueto differenti bilanciamenti tra velocità, forza, potenza di salto, agilità e controllabilità. Preferite vestire i panni di un forte ma lento elefante o della agile ed atletica Mei Ling, un panda cinese? Zebre bipedi ed elefanti assetati di gloria si contendono la palma del più veloce della giungla lungo sei circuiti, ambientati nelle più classiche locazioni, a partire dall'ormai familiare paesaggio artico, passando poi per il deserto, che a giudicare dalla presenza di personaggi videoludici impegnati in attività di vario genere è ormai a dir poco affollato, e giungendo al fine alla ben nota isola vulcanica dei nostri sogni. Due circuiti sono accessibili unicamente dopo aver completato i primi quattro. In generale, i tracciati sono piuttosto brevi, anche se la presenza di varianti e scorciatoie li rende più complessi. Le modalità di gioco presenti includono il solito *Challenge*, in cui per accedere al circuito successivo è necessario piazzarsi primi, il modo *Circuit*, di fatto un campionato a punti, nonché il *Practice Mode* e un *Time Trial*. Dal punto di vista grafico, il gioco offre un impianto tutto sommato accettabile, anche se mancano effetti affascinanti e trovate geniali. Appare positivo l'uso dei colori, ma mancano effetti di luce. L'animazione dei personaggi è piuttosto goffa e semplicistica, diremmo limitata all'indispensabile, mentre la struttura poligonale delle piste è un po' più ricca, rimanendo comunque di basso livello. Dal punto di vista tecnico, bisogna segnalare qualche errore di *clipping*, compensato però da una complessiva solidità delle *texture* e da un eccellente *frame rate*, che non crolla nemmeno nella modalità a quattro giocatori. Il sonoro non è particolarmente attraente, né del resto noioso o sgradevole. È supportato il *Dual Shock*, tanto a livello di *feedback*, per altro estremamente scadente, che di *stick* analogici, anche in questo caso non proprio efficaci. In generale, i controlli non sono d'eccezione.

CERTO CHE I PROTAGONISTI DI RUNNING WILD SONO PROPRIO DEGLI ANIMALI...

Tanto per incominciare, riuscire a prendere un *power-up* è un vero miracolo: è necessario infatti piombargli dritti addosso, con precisione millimetrica, neanche fossimo un Maverick della guerra del Golfo. Inoltre spesso ci si scontra con ostacoli che non si erano supposti tali, e nella maggior parte dei casi, pur essendoci resi conto di stare per schiantarci contro un muro, risulta impossibile deviare a causa del ristretto angolo di "sterzata" dei nostri amici del regno animale. Così si continua a urtare muri, colonne, ostacoli e amenità varie. Se poi si riesce ad evitare impatti nocivi per più di un giro, vincere diventa un'autentica bazzecola, almeno al livello di difficoltà di *default*. Nel complesso, ***Running Wild*** non presenta pecche clamorose, se non quella di proporre un tessuto di gioco piuttosto liso, poco interessante, quasi etereo. La mancanza totale di profondità e l'estrema semplicità del *gameplay* non possono interessare più di tanto un videogiocatore che non sia giovanissimo.

SHUB

Commento ***Running Wild*** **è poco adatto a chiunque cerchi un minimo di coinvolgimento e di sfida. Di fatto è un gioco per bambini, molto semplice, con un look cartoonesco, quasi da favola per la notte. I difetti a livello di *gameplay*, tra cui l'inefficacia dei controlli, minano il già discutibile fascino dell'idea alla base del gioco. La realizzazione tecnica pregiata evita se non altro l'infamia: il *frame rate* è alto e le *texture* belle. Nel complesso, un giochino insipido, ma non scandaloso.**

Titolo : RUNNING WILD
Casa : 989 STUDIOS
Versione : EUROPEA
N° Giocatori : 1-4
Genere : RACING

PRO...
- *Grafica discreta*
- *Tanti animali per la gioia dei più piccini*

CONTRO...
- *Concept insapore*
- *Controlli poco efficaci*

LA PAGELLA...

Grafica	**80**
Sonoro	**70**
Giocabilità	**63**
Longevità	**50**
Originalità	**60**

65

www.futura-ge.com

Jackson Libri e Windows 98. Una promozione a pieni voti.

Chi acquista uno dei prodotti (*) Jackson Libri dedicati a Windows 98, riceve in omaggio un CD-Rom contenente una selezione di utility (share-ware e freeware) per Windows 98 .

JACKSON LIBRI®

* PC Guide Windows 98 • Corso pratico Windows 98
È facile Windows 98 • La Grande Guida Windows 98
Usare Windows 98 • Il manuale di Windows 98
Easy Windows 98 • Windows 98 Corso Completo

LA PROMOZIONE È VALIDA FINO AL 30/3/99

I CD ROM SONO DISPONIBILI FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

Vol. 5 Capcom Generation
Street Fighter Collection 2

Si conclude con questo quinto volume la collana dedicata al *retrogaming* prodotta da Capcom. Accontentando le richieste del pubblico giapponese interrogato a riguardo la scorsa primavera, *Capcom Generation Volume 5* comprende tre picchiaduro storici risalenti ai primi anni '90: *Street Fighter II: The World Warrior*, *Street Fighter II: Champion Edition* e *Street Fighter II: Hyper Fighting*. Tre titoli che costituiscono la base dei picchiaduro ad incontri odierni. Sottotitolata *Street Fighter Collection 2*, questa *compilation* completa la prima collezione di *Street Fighter*, contenente i più recenti *Super Street Fighter II*, *Super Street Fighter II Turbo* e *Street Fighter Alpha 2 Gold*, consentendo ai fan della casa di Osaka di possedere tutti gli episodi della saga ad eccezione del primo *Street Fighter* e dell'orrendo *Street Fighter 2010*. Non temete comunque, *Capcom Generation Vol. 5* non è semplicemente destinato a fare bella mostra di sé nella vostra collezione: per quanto possano apparire obsoleti, i primi episodi della saga di *Street Fighter II* sono più immediati ed impegnativi di molti picchiaduro più attuali...

A DIFFERENZA DELLE VERSIONI A 16-BIT IL FONDALE DI DHALSIM CONSERVA TUTTI I DETTAGLI DEL COIN-OP.

Titolo : CAPCOM G.VOLUME 5
Casa : CAPCOM
Versione : GIAPPONESE
N° Giocatori : 1-2
Genere : RETROGAMING

Street Fighter Saga

Uscito nelle sale giochi giapponesi nel marzo del 1991, *Street Fighter II: The World Warrior* rappresentò un enorme passo in avanti nel mondo dei picchiaduro ad incontri, offrendo un dettaglio grafico ed una giocabilità mai incontrata prima d'allora. A differenza del suo *prequel Street Fighter*, nel quale erano disponibili solo Ryu e Ken, la rosa dei personaggi disponibili si componeva di otto elementi la cui caratterizzazione era stata particolarmente curata. Oltre a Ryu e Ken, erano presenti Chun Li, Zangief, Honda, Blanka, Guile e Dhalsim. Ad essi si aggiungevano quattro boss che apparivano al termine del gioco: Bison (Balrog in occidente), Balrog (Vega), Sagat (Boss del primo *Street Fighter*) e Vega (Bison). Tutti nomi che sarebbero presto entrati nella leggenda. Ogni personaggio era dotato di differenti colpi a seconda della pressione dei sei tasti che componevano la pulsantiera di gioco, oltre che di alcune tecniche speciali: l'esecuzione di queste ultime avveniva tramite particolari sequenze di movimenti del *controller* e pressione dei tasti, sistema che ha poi influenzato lo sviluppo dei picchiaduro sino ai giorni nostri. Per ricompensare chi terminava il gioco, erano inoltre state introdotte differenti sequenze finali per ogni personaggio. Particolarmente curato anche il lato sonoro, composto da brani divenuti ormai storici. Eccezionale per l'epoca l'elevato numero di campionamenti vocali, per quanto non perfettamente comprensibili. Nonostante tutte le sue innovazioni, *Street Fighter II* presentava ancora diversi limiti; era impossibile effettuare scontri tra personaggi uguali, non erano impiegabili i quattro boss del gioco e la velocità di gioco poteva essere ampiamente incrementata. Per questo motivo Capcom decise di realizzare una versione migliorata di *SFII* inaugurando così una lunga serie di *sequel* che continua imperterrita fino ai giorni nostri. *Street Fighter II: The Champion Edition* (*Street Fighter II Dash* in Giappone) ha debuttato nelle sale giochi nell'aprile del'92, sempre su *hardware* CPS-1. Per quanto lo stile grafico fosse rimasto sostanzialmente invariato, le differenze con la versione precedente erano evidenti. La velocità di gioco era stata incrementata di un buon 50%, erano state modificate alcune mosse, aggiunto un nuovo colore per i vestiti, divenuti possibili gli scontri tra personaggi uguali, modificate le sequenze finali, ma soprattutto erano stati finalmente resi disponibili i quattro boss del gioco. *SFII* divenne così un picchiaduro estremamente completo per l'epoca. La diffusione di alcune versioni pirata accelerate convinse però Capcom di poter sfruttare ulteriormente la popolarità del gioco. Nel dicembre dello stesso anno uscì infatti *Street Fighter II: Hyper Fighting*

(A SINISTRA) IL COLLECTION MODE CONTIENE UN AMPIO NUMERO D'ILLUSTRAZIONI.

(*SFII Dash Turbo* in Giappone). Tra le modifiche apportate vi erano un nuovo colore per i vestiti, la possibilità di eseguire alcuni colpi speciali in aria (chiaramente ispirati dalla versione illegale), l'introduzione di nuove tecniche d'attacco ed un ulteriore aumento della velocità del 25% circa. Piccoli miglioramenti che consentirono al gioco di rimanere sulla breccia fino all'ottobre dell'anno successivo, data di uscita del ben più avanzato ***Super Street Fighter II***.

Play Fighter

Le conversioni dei primi tre ***Street Fighter II*** realizzate da Capcom sono ovviamente identiche alle proprie controparti a gettoni. L'unica differenza è costituita dai tempi di caricamento che intercorrono tra un livello e l'altro, attese a cui l'utenza PlayStation dovrebbe ormai essere abituata. Comprimendo le colonne sonore invece di metterle semplicemente su traccia, si è anche ovviato alla fastidiosa interruzione momentanea della musica che avveniva nella precedente conversione di ***Super Street Fighter II***. Importante sottolineare anche la presenza di una versione arrangiata della colonna sonora, selezionabile tramite il menù d'opzioni. Il sistema di controllo si avvale dei pulsanti laterali per semplificare la pressione di tre calci o tre pugni contemporaneamente ed è compatibile con le vibrazioni di *Dual Shock*. Le modalità di gioco presenti includono *Arcade Mode*, *Versus Mode* e un *Training Mode* non particolarmente curato nelle opzioni disponibili. Come in tutti i volumi di ***Capcom Generation*** è presente un *Collection Mode* con svariate informazioni sui tre giochi e diverse *art gallery* contenenti svariate illustrazioni realizzate dal Capcom Design Room. Per ogni gioco è stata inoltre inserita un'opzione segreta che viene attivata una volta completato. Per quanto siano passati già sette anni dall'uscita del primo ***Street Fighter II***, la brillante giocabilità del picchiaduro Capcom lo rende ancora frenetico e divertente: niente mosse estremamente complesse da imparare a memoria, solo azione allo stato puro. L'unica nota di rammarico è la somiglianza tra i tre titoli, le cui differenze possono essere apprezzato solo dai puristi del genere, col rischio di annoiare in fretta l'utenza comune.

(A sinistra) I Bonus Game appartengono ormai alla storia dei picchiaduro. Sarà contenta la Toyota, visto che l'auto qui massacrata ricorda in maniera inequivocabile un vecchio modello di Lexus...

DIEGO

Commento **Nonostante gli anni, *Street Fighter II* conserva il proprio fascino e la propria giocabilità. Azione di gioco veloce, immediatezza dei controlli ed avversari impegnativi consentono al titolo Capcom di tenere testa a molti dei picchiaduro-spazzatura attuali (soprattutto quelli di produzione occidentale...). Le caratteristiche sopra elencate rendono quindi *Capcom Generation Vol. 5* un acquisto consigliato a tutti i fan più accaniti della casa di Osaka o a chiunque voglia riscoprire i "picchiaduro di una volta".**

Pro...

- *Conversioni perfette*
- *Immediato e giocabile*

Contro...

- *Graficamente obsoleto*
- *Tempi di caricamento appena sopportabili*

La Pagella...

Grafica	**NG**
Sonoro	**NG**
Giocabilità	**NG**
Longevità	**NG**
Originalità	**NG**

78

GRIPHOLANDIA

▪Nocera Inferiore Via Citarella 9 bis ▪Salerno Via Marino Paglia 27/A

TEL. 089/254970

OFFERTE PSX

Wreckin' crew	L. 55.000
One	L. 55.000
Deathtrap Dungeon	L. 55.000
Ray Tracers	L. 55.000
Ray Stoem	L. 55.000
Legacy of Kain	L. 55.000
Pax Corpus	L. 55.000
Heaven's Gate	L. 55.000
Total NBA 98	L. 55.000
Twisted Metal 2	L. 55.000
Ball Blazer	L. 55.000
Xeviouse 3D G+	L. 55.000
G-Police	L. 55.000
Nascar 98	L. 55.000
Forsaken	L. 55.000
NBA Pro 98	L. 55.000
Spider	L. 55.000
Frogger	L. 55.000
Castlevania	L. 55.000
Premier Manager 98	L. 55.000

GIOCHI PSX

Fifa 99	L. 89.000
Knock out king	L. 89.000
Test Driver 5	L. 89.000
Test Driver 4x4	L. 89.000
S. Francisco Rush	L. 89.000
Spawn	L. 79.000
Smalles Soldiers	L. 89.000
Duke Nukem Time to Kill	L. 89.000
Future Cop	L. 89.000
Formula 1'98	L. 89.000

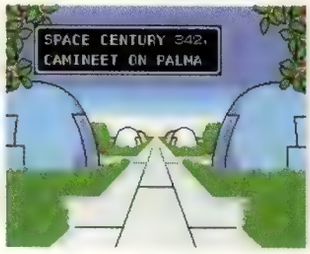
ED ALTRE FANTASTICHE OFFERTE!!

LISTINO RIVENDITORI

ACQUISTIAMO, VENDIAMO
E PERMUTIAMO USATO PER PLAYSTATION.

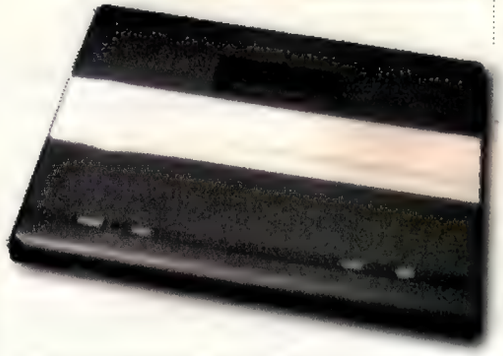
Retrogaming

PARTE DICIASSETTESIMA: LA QUARTA GENERAZIONE: IL RITORNO DEGLI 8-BIT (1987-1989)

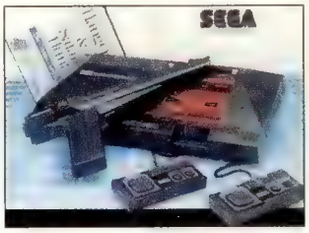


PHANTASY STAR *PER SEGA MASTER SYSTEM, UN'AVVENTURA ALLA* FINAL FANTASY VII*... BEH, INSOMMA, SI FA PER DIRE, OVVIAMENTE... LA GRAFICA PERÒ NON ERA NIENTE MALE, CONSIDERANDO CHE SI PARLA DELL'87.*

Il 1987, dunque, segnò il ritorno delle console. Negli Stati Uniti il Nintendo NES aveva riscosso un successo travolgente, anche perché là Commodore 64, Spectrum, Amiga e Atari ST non avevano goduto dello stesso successo mietuto in Europa. Dopo un'iniziale diffidenza verso l'ennesima macchina dedicata esclusivamente ai videogiochi, dopo il crollo dell'84, il NES sfondò grazie a due elementi: giochi divertenti e prezzo più che accessibile. In Italia invece anche se il NES arrivò già al picco della propria celebrità (fine '87), il prezzo troppo elevato e la distribuzione poco dinamica lo relegarono fino al '90 allo spazio di un giocattolo troppo costoso. Nel primo anno il NES era importato da World of Wonders, ovvero la Mattel sotto altro nome: Mattel infatti era importatore ufficiale in Europa dei giocattoli di questa ditta recentissima e innovativa. La W.O.W. intendeva rivoluzionare il mercato del giocattolo attraverso prodotti spesso geniali che facevano un massiccio uso delle relativamente recenti tecnologie elettroniche. Nel suo catalogo vantava prodotti quali *Teddy Ruxpin* (orsetto parlante e animato; ovviamente al giorno d'oggi impallidisce al confronto di *Furby*, ma allora sembrava fantascienza...), *Lazer Tag* (l'antenato di *Laser Kombat/Laser Challenge*) e *Action Max* (una specie di *videogame*: una console con due pistole a infrarossi che interagivano con il videoregistratore di casa grazie a apposite videocassette. Divertente solo sotto i dieci anni; la linea *Captain Power* della Mattel funzionava sullo stesso principio, ma era più divertente. Sempre sotto i dieci anni, comunque...). Dopo il primo anno di "assestamento", la Mattel si degnò di imporre il proprio marchio sui NES europei... Ma non è che Mattel si sprecasse poi molto nel promuovere le vendite di Nintendo; soprattutto il prezzo imposto era troppo elevato per attirare la massa, ancora scottata dall'esperienza Atari/Inty/Colecovision. Inoltre, ricorderete che in Italia era arrivato con abbondante anticipo sul NES il Sega Master System. Eppure questo sistema era stato introdotto in Giappone e in America ben dopo il NES, concepito e proposto come un'evoluzione della scatoletta grigia: più veloce, grafica migliore, sonoro più avanzato. Periferiche intriganti, specie gli occhiali tridimensionali (costosi e da mal di testa istantaneo: ma quelli che poi progettarono il Virtual Boy non li avevano mai visti???) o la *cloche* per i giochi di guida/di volo. Non stiamo certo parlando di tecnologia effettivamente rivoluzionaria: ricorderete che non si trattava altro che di un computer Sega SC-3000 trasformato in console, tecnologia vecchia dell'83/84, quindi. Esattamente come per il NES. In Giappone e USA il Sega Master System non giunse mai a minacciare la supremazia del NES: pensate che il Nintendo era talmente diffuso che nell'inglese della metà/fine anni '80 la parola "Nintendo" era diventata sinonimo di videogioco da casa (anche chi aveva ereditato un vecchio Atari dal fratello maggiore, insomma, diceva "Oggi gioco col Nintendo"... Anche perché magari un po' si vergognava...). L'Italia invece fu uno dei pochi paesi in cui a partire dall'89 il Master System arrivò a battere nelle vendite il Nintendo. Eppure fino all'88 non se lo filava praticamente nessuno: tutti problemi di distribuzione. Nei primi tre anni del Master System si occupava la poco nota NBC Italia; scarsa pubblicità, prezzo elevato. Trovare i giochi era un'impresa: ricordo mesi e mesi alla caccia di ***Space Harrier, Out Run*** e ***Afterburner***. E poi, non che l'esteriorità conti, però, mimma, la confezione del Master System originale era di uno squallidume allucinante, esaltante come una lezione di matematica alla quinta ora del sabato... Insomma, ricordo che dopo Natale '87 e soprattutto '88 gli ipermercati della mia zona cercavano di sbarazzarsi a ogni costo del Master System, considerato un pesante insuccesso. Ma l'anno dopo i diritti di distribuzione dell'8-bit Sega furono acquistati dalla potentissima (in Italia) Giochi Preziosi. Potere della pubblicità: il Master System di colpo iniziò a vendersi più del Nintendo. Cosa che fece non poco incapperare i dirigenti generali Nintendo, i quali all'epoca del lancio del Super NES nel '91 furono lieti di liberarsi della distribuzione della Mattel (che aveva mantenuto fino ad allora la distribuzione NES in Italia; mentre altrove in Europa avevano da tempo aperto filiali dirette della Nintendo), per affidare il proprio neonato 16-bit alla distribuzione GIG. Il rinnovato successo delle console riattirò sul mercato l'Atari. Che pensate forse si sia scervellata tanto per (magari, *gasp!*) proporre una nuova macchina al passo con l'evoluzione dei tempi? Mannnnno! Una bella opera di riciclo, e via, di nuovo sul mercato vecchiume del passato: l'Atari VCS riproposto in una versione più compatta (ma sempre corredato di FULGIDA tecnologia vecchia di 10 anni = anni luce, nel campo dell'elettronica di consumo), che almeno aveva il vantaggio di costare poco. Ma perché si siano presi la briga di mettere sul mercato il 7800, boh, proprio mi sfugge. Presentato come macchina nuova, in realtà il 7800 era stato completato nell'83 (come evoluzione del 2600 e del 5200. Che se sommati, fanno appunto 7800, capito?), ma non fu lanciato a causa del crollo del mercato. *Et voilà*, risuscitato con accorta mossa nell'87 in USA, addirittura nel luglio dell'89 in Italia. Il 90% del catalogo giochi era costituito da vecchi *arcade* dei primi anni '80: ***Centipede, Dig Dug, Asteroids, Galaga, Xevious***, ecc. Ottimi per retrogiocatori con manie archeologiche, giochi vecchi e anche, per inciso, convertiti maluccio per tutti gli altri. Ma l'Atari allora era in mano ai Tramiel, padre e figlio, due furboni con facce da avanzi



(SOTTO) L'ATARI 7800: CREATO NELL'83, MA MESSO SUL MERCATO NELL'87-89. COME ACCADE MOLTO SPESSO IN QUESTO SETTORE, TROPPO POCO, TROPPO TARDI...



(A LATO) IL MASTER SYSTEM E I SUOI FRATELLI. IN PRINCIPIO ERA IL SEGA SG 1000, IBRIDO CONSOLE/COMPUTER, CHE GENERÒ L'SC 3000 (DURATA DI VITA UNA MANCIATA DI MESI, COME IL PRECEDENTE) E IL SEGA MARK III, QUEL ROBO QUI A DESTRA CHE SEMBRA TUTTO MENO CHE UNA CONSOLE, LA VERSIONE JAPPO DEL MASTER SYSTEM.

di galera che di videogiochi non capivano molto, ma di soldi tantissimo. O meglio, AVREBBERO voluto capirne molto, perché in realtà qualsiasi cosa lanciata da loro fece inesorabilmente *flop*. In America il 7800 era secondo nelle vendite (dopo NES e prima del Master System) nell'89, ma per un unico motivo: la compatibilità col 2600. In USA c'era ancora un sacco di gente con decine e decine di vecchi giochi del 2600, ma soprattutto era possibile comprarli usati per 1/2 dollari l'uno (l'equivalente di 1.500/3.000 lire) in catene specializzate come Babbage's o Electronics Boutique. In Italia tutto questo non esisteva... E i giochi 2600 costavano poco, ma pur sempre una trentina di bigliettoni. Strano mercato il nostro, e ben lontano da quel "mercato globale del videogioco" in cui ci troviamo a vivere ora: ci volevano mesi e mesi prima che una cartuccia arrivasse da noi... Anni, per quanto riguardava il lancio di nuove console, come vedremo a proposito dei 16 bit. Le riviste del settore si adattarono all'evoluzione del mercato: la più dinamica a livello europeo era stata l'inglese *Computer & Videogames*, che iniziò a dedicare spazi regolari alle console a partire dall'autunno dell'87. In Italia si parla del 1988 (la defunta *Guida Videogiochi* giunse a includere un inserto allegato); ma per una rivista solo ed esclusivamente dedicata alle console bisogna attendere la fine dell'89: in Europa la prima fu la britannica *Mean Machines*, della stessa casa editrice di *C+VG*.

GIOCARE LE ORIGINI

Apprezzo gli emulatori, ma nulla, a mio modesto parere, equivale ad inserire una polverosa cartuccia in un'ancora più polverosa vecchia console. NES e Master System usati li trovate a due lire un po' dappertutto, magari dal cugino o dal vicino di casa più grande. NON SONO, ripeto, NON SONO oggetti da collezione, quindi mandate a stendere chi vuole proporveli a prezzi gonfiati; se ne trovano a bizzeffe nelle cantine e nei solai italiani. Non sto a ripetere banalità tipo "giocate a ***Zelda*** su NES", lo sanno anche i pargoli: il 98% dei titoli Nintendo e Konami per NES valgono la pena di essere giocati almeno una volta. Su Atari... Oddio... Soprattutto dopo l'avvento dell'emulazione non saprei bene cosa consigliarvi. ***Asteroids*** non vettoriale, implementato nella console, non è poi malaccio. Idem per ***Dig Dug*** e ***Ms. Pac Man.*** Tra i titoli più nuovi date un'occhiata a ***Fatal Run,*** un gioco di corsa a tappe. Ma tenete presente che, ovviamente, vi sembreranno davvero molto datati. Invece su Master System sono godibilissimi ***Wonder Boy II*** e ***III*** (quest'ultimo soprattutto: una bella avventura "giocattolosa", colonna sonora ottima, molto giocabile), ***Ys*** (un RPG, il primo di una lunga serie, da collezionare) e ***Phantasy Star*** (anche in questo caso, primo episodio della lunga, ma ormai scomparsa, serie di RPG). Starei per consigliarvi anche ***R-Type***, ma in realtà la conversione Sega impallidì totalmente non appena fece la propria comparsa una minuscola scatoletta bianca dalle capacità MOSTRUOSE, il mitico PC Engine della NEC! Che scoprirete nella prossima puntata... *See ya!*

SIMONE "DIDIMO" BREGHI

5A DIMENSIONE

SONY
SEGA
PC
NINTENDO

VIA BARBARA MELZI, 47 - 20025 LEGNANO (MI) TEL/FAX. 0331/455078
VISITA IL NOSTRO SITO INTERNET WWW.QUINTADIMENSIONE.IT

DREAMCAST
TUTTI I TITOLI A L. 169.000

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

PSX JAP

1945 STRIKER 2	149.000
BRAVE SAGA	149.000
CIRCADIA	149.000
EHRGEIZ	149.000
SILENT HILL	TEL.
GRAN TURISMO 2	TEL.
DEEP FREEZE	149.000
KONAMI BASEBALL	149.000
SUIKODEN II	149.000
FIGHTING EYES	149.000
EXODUS GUILTY	149.000
CAPCOM GENERATION	149.000
R TYPE DELTA	149.000
BUGY	149.000
RIDGE RACER 4	149.000
RIDGE RACER 4 LIMITED	239.000
DIRT CROSS	149.000
DOLPHIN'S DREAM	149.000
1 ON 1	149.000
WAKU WAKU VOLLEY	149.000
STAR OCEAN	159.000
GUNDAM BATTLE MASTER 2	159.000
GUNDAM GENERATION	149.000
JUGGERNAUT	159.000
SMASH COURT 2	149.000
VAMPIRE SAVIOR	149.000
3D FIGHTING MAKER	149.000
POCKET FIGHTER	149.000
PUZZLE BUBBLE 4	149.000

PSX USA

ASTEROID 3D	119.000
A BUG'S LIFE	119.000
BRAVE FANCER	129.000
BRIGANDINE	129.000
C: CONTRA ADVENTURE	119.000
CRASH BANDICOOT 3	119.000
DARKSTALKER 3	119.000
MADDEN 99	129.000
METAL GEAR SOLID	139.000
PARASITE EVE	139.000
RUNNING WILD	119.000
TALES OF DESTINY	129.000
TOMB RAIDER III	119.000
XENOGEARS	139.000

PSX PAL

BREATH OF FIRE 3	105.000
EGYPT	99.000
CRASH BANDICOOT 3	95.000
FORMULA 1 98	99.000
FIFA 99	105.000
METAL GEAR SOLID	TEL.
MEDIEVIL	99.000
MOTO RACER 2	105.000
PLAYER MANAGER	99.000
SPYRO THE DRAGON	99.000
TENCHU	109.000
TOCA TOURING 2	109.000

Dreamcast

TUTTI I NOMI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

Primo Piede

SPEDITE I VOSTRI ANNUNCI A:
PRIMO PIEDE
SUPER PLAYSTATION CONSOLE
VIA XXV APRILE 37
20091 BRESSO (MI)

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *TOCA* (L. 40.000), *Alien Trilogy* (L. 30.000), *NHL Face Off '98* (L. 35.000), *Steel Reign* (L. 40.000). Per informazioni telefonare allo 0331/844131, ore 20, e chiedere di **Alessandro**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *FIFA '98* (L. 50.000) e *TOCA* (L. 55.000) come nuovi, con libretto d'istruzioni.
Per informazioni telefonare allo 0382/970880.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Formula 1 '97* (L. 40.000), *Tomb Raider* (L. 25.000), *Super Puzzle Fighter II Turbo* (L. 20.000), *Total NBA '97* (L. 35.000) oppure in blocco a L. 90.000. Vendo inoltre joypad originale Sony + 4 CD demo a lire 20.000.
Per informazioni telefonare allo 0338/2339975 dopo le 20 e chiedere di **Savino**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation: *Baby Universe* (PAL L. 58.000) e *Capcom Generation vol. 1* (NTSC L. 98.000) oppure insieme a L. 128.000 con in omaggio joypad analogico Sony prima versione e cuffie a raggi infrarossi Sony Mor IF 310 K.
Per informazioni telefonare allo 041/995341 dalle 9 alle 13 e chiedere di **Alberto**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation: *Moto Racer* (PAL L. 40.000) e *Super Robot Scotting* (JAP L. 50.000).
Per informazioni telefonare allo 06/9693018 ore pasti e chiedere di **Gianpietro**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Total NBA '97, Vs, Broken Sword 2, Final Fantasy VII, Moto Racer 2* e molti altri a L. 45.000 cad. Spedizione in contrassegno in tutta Italia.
Per informazioni telefonare allo 011/4524739 ore pasti e chiedere di **Francesco**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Tekken 2* (L. 45.000), *Actua Soccer 2* (L. 45.000), *Formula 1 '97* (L. 50.000), *Final Fantasy VII* (L. 50.000), *Destruction Derby 2* (L. 45.000), *WipEout 2097* (L. 45.000), *Total NBA '97* (L. 40.000), *FIFA '97* (L. 30.000). Tutto il materiale è originale ed in perfetto stato.
Per informazioni telefonare allo 02/9462846 nelle ore serali e chiedere di **Marco**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Gran Turismo* (L. 70.000), *World Cup '98* (L. 40.000), *ISS Pro '98* (L. 60.000), *Kula World* (L. 40.000), *Cardinal Syn* (L. 30.000), *Dead or Alive* (L. 30.000), *Spice World* (L. 30.000), *Tomb Raider 3* (L. 80.000) e guanto digitale analogico (L. 70.000).
Per informazioni telefonare allo 0734/901309 e chiedere di **Roberto**.

CERCO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Thunderforce 5, Tekken 3, Breath of Fire 3, G-Darius, Tobal 2, ISS Pro '98, Klonoa, Parasite Eve, Xenogears, Final Fantasy Tactics, SaGa Frontier, Breath of Fire 3, Point Blank, Alundra* e altri.
Per informazioni telefonare allo 0371/80417 dopo le 19 e chiedere di **Ferruccio**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Test Drive 4* (L. 44.000), *Tomb Raider 2* (L. 58.000), *Resident Evil 2* (L. 70.000), *FIFA '98* (L. 66.000). I giochi sono praticamente nuovi e completi del proprio manuale di istruzioni.
Solo Roma e provincia.
Per informazioni telefonare allo 06/52310138, ora di cena, e chiedere di **Marco**.

SCAMBIO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Crash Bandicoot 2, Moto Racer, Porsche Challenge, V-Rally* o vendo in blocco a lire 160.000 trattabili.
Per informazioni telefonare allo 041/5313751 e chiedere di **Gabriele**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Duke Nukem: Time to Kill, Castlevania, Future Cop* a L. 60.000 l'uno; *Crusader: No Remorse, Tunnel B1, Krazy Ivan, Clock Tower, Exhumed, Pandemonium!, Blam! Machinehead* a L. 40.000; *Dark Forces, Assault Rigs, Magic Carpet, Spider* a L. 30.000 caduno. Annuncio valido solo per Milano e dintorni.
Per informazioni telefonare allo 02/7381762 e chiedere di **Fabio**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Formula 1 '98* (L. 80.000) e *FIFA: France '98* (L. 50.000) in perfetto stato e completi di manuali.
Per informazioni telefonare allo 0368/3510790 e chiedere di **Gianfranco**.

COMPRO/VENDO giochi per PlayStation in versione PAL, prendo un gioco recente in cambio di due o più dei miei; compro anche blocchi *memory card* contenenti personaggi nascosti di *Resident Evil 2*. Solo provincie Grosseto, Siena e Firenze.
Per informazioni telefonare allo 0564/990666 dopo le ore 18.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation: *Tales of Destiny* (USA, L. 70.000), *Tekken 2* (PAL, L. 20.000), *Dead or Alive* (PAL, L. 50.000). Annuncio valido solo per zona Milano.
Per informazioni telefonare allo 02/4238890 e chiedere di **Gabriele**.

SCAMBIO per PlayStation *Pandemonium!* (PAL) e CD demo di *Tekken 3* in perfette condizioni con uno dei seguenti titoli PAL: *Medievil, VMX Racing, OddWorld: Abe's Oddysee, Tomb Raider 1* e *2, Moto Racer, NBA Live '97, Total NBA '97, Super Cross '98*.
Per informazioni telefonare allo 0789/792215 e chiedere di **Gianni**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *WipEout 2097, V-Rally* e *ISS Pro* a L. 30.000 l'uno; *Ace Combat, SoulBlade, Broken Sword 2, Moto Racer, Heart of Darkness* e *Final Fantasy VII* a L. 40.000 l'uno. In blocco a L. 300.000.
Per informazioni telefonare allo 0347/7556798 e chiedere di **Maurizio**.

CERCO ultime novità per PlayStation ed in particolar modo i seguenti giochi: *Elemental Gearbolt, Capcom Generations Vol. 1, 2, 3* e *4, Rival Schools, Thunderforce 5, Gunbarl, Image Fight + X Multiply, Lethal Enforcers, Konami Antiques Vol. 1, 2* e *3, William Gr. Hits Vol. 2, Sol Divide, Irem Arcade*. Vendo inoltre *mouse* originale Sony mai usato a L. 30.000.
Per informazioni telefonare allo 041/484300 e chiedere di **Nicola**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation in versione PAL: *Street Fighter Collection* e *Nightmare Creatures* a L. 50.000 (praticamente nuovi), oppure li scambio con *Grand Theft Auto, N20, Total NBA '98* e *Oddworld*.
Per informazioni telefonare allo 0347/8854352, ore serali, e chiedere di **Marco**.

VENDO per PlayStation in versione PAL *Castlevania* e *Rage Racer* a L. 45.000 l'uno. Vendo inoltre adattatore Sony RFU (per TV, senza presa Scart) a L. 20.000. Sono disposto a scambiare *Castlevania* con *Wild Arms* (USA). Cerco possessori di *FF Tactics* in grado di darmi informazioni riguardo al *Deep Dungeon*. Cerco inoltre il codice Action Replay delle vite infinite in *Einhander* (JAP).
Per informazioni telefonare allo 071/64019 e chiedere di **Enzo**.

VENDO i seguenti giochi per PlayStation: *Thunderforce 5* (JAP), *Rival Schools* (JAP), *Tombi* (PAL), *GunBarl* (JAP), *Winning Eleven 3* (JAP), *Winning Eleven France '98* (JAP), *King of Fighters '96* (JAP). Annuncio valido per la sola zona di Milano e provincia.
Per informazioni telefonare allo 0347/8637015, dalle 18, e chiedere di **Luca**.

VENDO/SCAMBIO per PlayStation in versione PAL *MDK* e *Ace Combat 2* a L. 40.000 l'uno; *Tekken 2, SoulBlade* e *FIFA '98* a L. 35.000 l'uno.
Per informazioni telefonare allo 0368/3127337, ore serali, e chiedere di **Mino**.

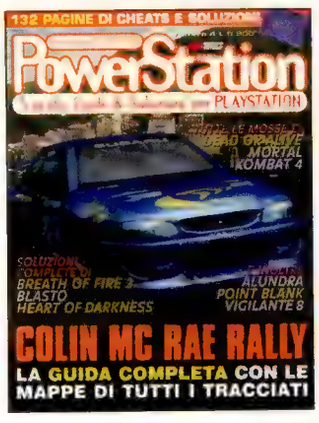
VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione PAL: *Gran Turismo, Alundra* in italiano e *Tomb Raider 2* a L. 50.000 l'uno; *Theme Hospital* in italiano, *Broken Sword 2* in italiano, *FIFA '98: Road to World Cup, Diablo* e *Bomberman World* in italiano a L. 40.000; *NHL Faceoff '97* a L. 30.000.
Per informazioni telefonare allo 0522/658383 e chiedere di **Graziano** o **Max**.

ATTENZIONE: LA REDAZIONE DI SUPER PLAYSTATION CONSOLE NON SI ASSUME ALCUNA RESPONSABILITÀ PER IL CONTENUTO DELLE INSERZIONI PRESENTI IN QUESTA PAGINA, NÉ PER LA LORO VERIDICITÀ.

Una volta ero felice. Avevo tutte le risposte, sapevo come risolvere ogni problema, pensavo di poter conquistare il mondo...

...poi ho perso la mia copia di PowerStation.

E' in edicola il nuovo numero di **POWERSTATION** con le guide complete a **COLIN MCRAE RALLY**, **BREATH OF FIRE III**, **HEART OF DARKNESS**, **DEAD OR ALIVE**, **POINT BLANK**, **BLASTO**, **MORTAL KOMBAT 4** e **VIGILANTE 8**, la seconda parte della soluzione di **ALUNDRA** e una marea di trucchi e codici per **ACTION REPLAY**. Fossimo in voi non ce lo lasceremmo scappare...



Guida a Tenchu

Per avere successo nell'arte dello ***Shinobi no Gata*** *è fondamentale che gli apprendisti ninja* ***seguano gli insegnamenti di*** **Super PlayStation Console.** *Solo così, grazie alla nostra mappa e ai relativi suggerimenti,* ***avrete via libera verso la vittoria...***

RIKIMARU

Questo ninja è un provetto ed abile spadaccino. I suoi potenti fendenti possono letteralmente spaccare in due boss e guardie. Sfortunatamente la sua stazza e la prestanza fisica gli creano qualche problema quando si tratta di nascondersi e mimetizzarsi.

Triple Cut Combo	●, ●, ●
Cross Slash	← + ●
Inward Cut	→ + ●
Thrust	↑, ↑ + ●
Rear Attack	↑, ↓ + ●
Side Swipe	← + ●, → + ●
Cross Cut	→ + ●, ← + ●
Jumping Cut	✕ + ●

AYAME

Ayame è più minuta di Rikimaru e quindi più difficile da individuare. Abile con gli *shuriken*, padroneggia in modo egregio qualsiasi arma da lancio. Purtroppo le sue spade corte risultano praticamente inutili contro gli avversari meglio armati.

Ace of Blades	●, ●, ●, ●
Gut Swipe	→ + ●
Stab	← + ●
Twin Blades	✕ + ●
Twister	→ + ●, ●
Blade Scissors	↑, ↑ + ●
Back Slash	↑, ↓ + ●

OMBRE NELL'OSCURITA'

Per essere un vero ninja, bisogna sapersi mimetizzare come ombre nell'oscurità, tanto che il pulsante che corrisponde all'opzione di "Stealth" è il comando più importante di tutto il gioco. Il tasto sopracitato permette al nostro ninja di aderire ai muri o di accovacciarsi dietro i barili, riparandosi in questo modo da sguardi indiscreti. Tenete sempre un occhio sullo pseudo-radar: più alto è il numero, più vicino è il vostro avversario. I cani e gli altri animali selvaggi potranno a volte percepire l'odore del ninja (ma darsi una lavata prima di andare in missione?) se si faranno troppo vicini, quindi fate attenzione. Se avete la possibilità di portarvi sulle piattaforme o su qualche sporgenza cercate di coglierla al volo. Così facendo infatti non solo risulterete più difficili da individuare, ma avrete anche maggiori possibilità di tendere con successo un'imboscata. Senza dubbio la cosa più importante da ricordare è quella di dare sempre un'occhiata al terreno che vi circonda. Controllate la vostra posizione e le zone circostanti. Se vi trovate circondati da svariate guardie, proteggetevi le spalle e attendete che si apra un varco. Siate pazienti: seguite il percorso prestabilito agendo con rapidità e decisione e vedrete che non potrete fallire.

ARMI

Shuriken
Queste lame infliggono una limitata quantità di danni. Utilizzatele principalmente contro i lupi o altri animali per eliminarli all'istante, evitando così di essere individuati.

Pozione Energetica
Ingoiate quest' intruglio per far tornare al massimo l'energia del vostro personaggio. Sono necessari alcuni secondi prima che faccia effetto, perciò cercate un posto sicuro dove recuperare con calma le forze.

Bombe Fumogene
Queste bombe hanno un effetto assai simile a quello dei moderni lacrimogeni. Possono tornarvi utili per superare sezioni pattugliate da svariati avversari in maniera rapida e indolore oppure per stordire un nemico prima di dargli il colpo di grazia.

Granate
Le granate esplodono a contatto con l'obiettivo causando un'ingente quantità di danni. Se mancano il bersaglio la loro miccia continuerà a bruciare fino a causare la detonazione dell'ordigno. Meglio trovarsi al sicuro quando ciò accade.

Caltrops
Una manciata di chiodi è sufficiente per bloccare anche il più deciso dei vostri inseguitori. Se il vostro personaggio viene individuato potrete usare questi chiodi per rallentare l'avanzata delle guardie, soprattutto di quelle che calzano scarpe con cuscinetti d'aria!

Riso Avvelenato
Questi appetitosi manicaretti possono essere depositati lungo lo schermo per la gioia dell'unione consumatori. Il loro impiego è duplice: potrete utilizzarli per eliminare gli avversari oppure per attirare le guardie in spazi aperti.

Mine
Una rapida e potente proiezione aspetta tutti coloro che, inavvertitamente, metteranno piede su uno di questi aggeggi. Attirate i vostri avversari in zone precedentemente minate e preparatevi ai fuochi.

Riso Multicolore
Ottimo per le serate in discoteca questo simpatico gadget può essere impiegato per comporre mappe e segnare le locazioni già visitate dal nostro prode guerriero. Un vero tocco di colore per l'avventura.

GAME TIPS

I punti sono molto più di un indicatore delle vostre abilità. Infatti se riuscirete a raggiungere i 400 punti alla fine di una missione verrete ricompensati con un'arma speciale. Ecco chi e come eliminare:

20 punti per un assassinio
Una vera arte che può fruttarvi un bel gruzzolo.

5 punti per una uccisione in un combattimento a viso aperto
I ninja assalgono alla spalle, non siete un moschettiere!

400 punti per non essere individuati
Il punteggio decresce ogni volta che verrete inquadrati da qualcuno degli avversari.

30 punti in meno per ogni civile ucciso
Nonostante la sua ferocia un ninja deve sempre e comunque difendere i deboli.

La classifica si divide in:

400 punti o più: Grand Master
Raggiungete questa posizione e potrete godere di una nuova arma.

300 – 400 punti: Master Ninja
Una pioggia di gadget riempirà le tasche di un abile ninja.

200 – 300 punti: Ninja
Pochi punti e pochi gadget; cercate di impegnarvi di più!

100 – 200 punti: Novizio
Un solo oggetto... Ed è già tanto!

0 – 100 punti: Inqualificabile
Forse fareste meglio a passare a un *puzzle game*.

ALLENAMENTO

"Iniziate il vostro viaggio con una intensa sessione di allenamento, la crescita di un buon guerriero passa anche attraverso queste cose".

Un viaggio di 10.000 miglia può avere successo solo se prima ci si è preparati a dovere. Un ninja deve allenarsi fino a quando ogni mossa e movimento non gli riusciranno naturali. Non è una questione di riflessi: si tratta di allenare e preparare lo spirito.

[A] La prima guardia non costituisce un problema. Semplicemente avvicinatevi mentre vi mostra le spalle e piantategli il vostro ferro nel cuore.
[B] Non appena la guardia sulla sporgenza scompare nel corridoio, salite sulla piattaforma ed aspettate nascosti il suo ritorno.
[C] Il lanciere sotto la sporgenza cammina avanti e indietro percorrendo sempre la stessa strada. Non appena vi mostra le spalle scendete dalla piattaforma e attaccate.
[D] Un'altra guardia abbastanza addormentata pattuglia quest'area. Donategli il sonno eterno con i vostri ferri e proseguite.
[E] Avvicinatevi alla sporgenza e accovacciatevi in modo che entrambe le guardie siano in linea davanti a voi. Non appena si girano, correte ed eliminate prima lo spadaccino e poi l'arciere.
[F] Salite sulla sporgenza non appena la guardia si gira. Accovacciatevi in modo da non essere visti quindi, non appena si gira, saltate sulla piattaforma e fatela a pezzi.

GAME CHEATS

Ne ho le tasche piene
Premete ■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ⬇ mentre tenete premuto il tasto R2 nella schermata di selezione degli oggetti. Porterete così la vostra capacità di carico a 99 gadget!
Oggetti segreti
Premete ■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ⬅ mentre tenete premuto il tasto R2 nella schermata di selezione degli oggetti. Potrete così incamerare tutta una serie di utilissimi extra.
Avanti, c'è posto!
Premete ■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ➡ mentre tenete premuto il tasto R2 nella schermata di selezione degli oggetti. Potrete così godere di un set di tasche senza fondo!
Guarigioni miracolose
Mettete in Pausa durate una missione e premete ■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ⬅ per ripristinare l'energia del vostro personaggio.
Tutte le aree
Nella mappa di selezione della missione pigiate ■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ➡ mentre tenete premuto R1. Avrete così accesso a tutte le missioni presenti nel gioco.
Modus operandi
Nella mappa di selezione della missione premete ■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ⬅ mentre tenete premuto il tasto R1. Vedrete così gli schemi di movimento delle guardie.
Bomba sexy
Selezionate Ayame nella schermata di selezione degli oggetti (con l'armatura mostrata come oggetto) e pigiate ■, ■, ▲, ▲, ➡, ➡, ⬆, ➡.

M-Games
Via Giuba 28/A - 20132 Milano Tel./Fax: 02.28.94.641

TELEFONO 02.28.94.641
Ordinando almeno 2 prodotti
CONSEGNE GRATIS IN TUTTA ITALIA

PROMOGRAPH adventure

NON TENERE I TUOI GIOCHI USATI NEL CASSETTO! CE LI PUOI PORTARE O SPEDIRE
LI SCONTEREMO SULL'ACQUISTO DI ALTRI GIOCHI NUOVI O USATI

Giochi **PLAYSTATION** e **SATURN** usati a partire da Lit. 20.000 oppure nuovi a partire da Lit. 49.000!!!

Giochi **NINTENDO 64** usati o nuovi..... telefonare per informazioni!!!

Giochi **SUPERNINTENDO** e **MEGADRIVE** usati a partire da Lit. 20.000.

Giochi **GAMEBOY** e **GAMEGEAR** a partire da Lit. 25.000

RICHIEDI IL LISTINO DEI GIOCHI USATI E NUOVI
Lo invieremo GRATIS per POSTA

SEGA SATURN PlayStation NINTENDO64

Come arrivare a M-GAMES:
MM linea verde CIMIANO
Tangenziale EST uscita VIA PALMANOVA a CASCINA GOBBA

Desidero ricevere GRATIS il catalogo M-GAMES e tutte le informazioni possibili su come acquistare e vendere i miei giochi usati.

☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
Segnare con una X, la console o le console interessate!!!!!

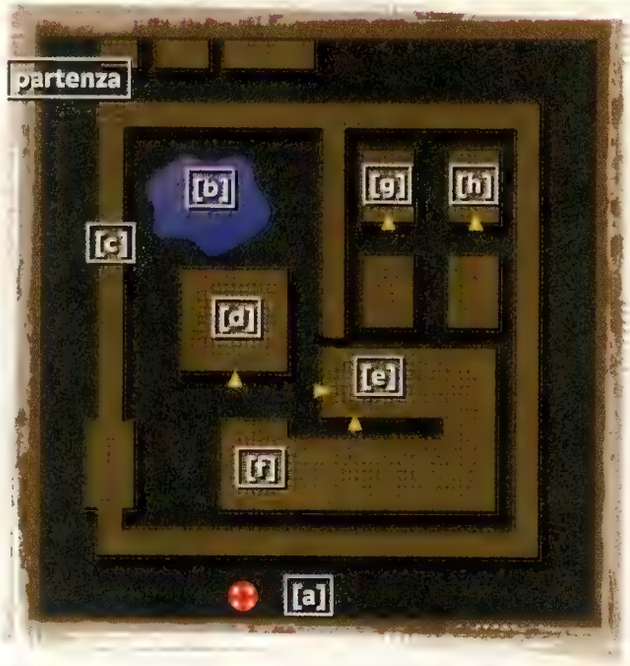
Ritaglia questo tagliando e spedisci il tutto a:
M-GAMES Videogiochi
Via Giuba 28/A - 20132 Milano
Oppure via fax al numero: 02.28.94.641

COGNOME: _____
NOME: _____
INDIRIZZO: _____ N.: _____
LOCALITÀ: _____
C.A.P.: _____ PROVINCIA: _____
TELEFONO: _____ DATA DI NASCITA: _____

TUTTI I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

PRIMA LEZIONE

[A] L'esterno della cinta ha un paio di guardie di pattuglia. Usate il muro per individuarle e metterle fuori combattimento. Ispezionate anche il molo sul fiume: potreste trovare un'ottima pozione curativa.
[B] Il giardino Zen è controllato da un arciere. Balzate dal soffitto e tagliatelo in due. Usate i ponti per raggiungere il complesso principale senza essere visti. Davanti al posto di guardia si trovano due soldati, quindi cercate di trovare un ingresso alternativo.
[C] Usate il muro per muovervi rapidamente e silenziosamente intorno al complesso, evitando le guardie. Dal muro il vostro personaggio potrà raggiungere qualunque edificio usando il suo gancio. Mentre vi muovete state bassi in modo da non essere illuminati dai raggi della luna.
[D] Il posto di guardia ha tre guerrieri dentro o intorno. C'è anche una geisha che si aggira in questa area. Se riuscirete ad avere accesso alla baracca delle guardie senza essere individuati potrete recuperare un'ampia selezione di oggetti.
[E] Il modo più semplice per raggiungere l'area dove si trova il boss è attraverso il solaio. Entrate nella finestra in alto e lasciatevi cadere nel buco sul soffitto. Individuato il ninja, quell'obeso di Ichigoya chiamerà la sua guardia del corpo e si metterà a correre.
[F] Eccovi nel quartiere della servitù. Evitatelo come la peste fino a quando non saprete dove si trovano i due servi. Questo è un buon posto per attaccare le guardie. State di fronte alla casa di Ichigoya anche se in questo modo ci sono molte possibilità di essere individuati.
[G] Se riuscirete a raggiungere il magazzino con calma ed in silenzio potrete recuperare un intero set di armi. La porta del magazzino fa un rumore terribile (un maledetto cigolio quando si apre), perciò assicuratevi di eliminare le guardie prima di iniziare il prelievo.
[H] Questo posto è l'ultimo nascondiglio di Ichigoya. Non appena aprirete la porta il maledetto cercherà di colpirvi con il suo revolver. Correte-gli incontro e spaccatelo in due con un fendente. Il bombolo di compagnia non potrà bloccarvi perciò non dovreste incontrare grossi problemi.
[I] I magazzini sono tutti ben difesi. Ci sono sempre almeno tre guardie che pattugliano la zona accompagnate da un paio di cani. Isolate ogni guardia ed eliminatela prima di tornare sul soffitto. Ripetete il procedimento fino a quando la zona non sarà pulita.
[J] Il cancello principale è pesantemente difeso da almeno quattro guerrieri. Se sarete tanto pazzi da attaccarlo frontalmente gli uomini faranno scattare l'allarme e tutte le guardie del complesso accorreranno in zona per farvi la pelle.

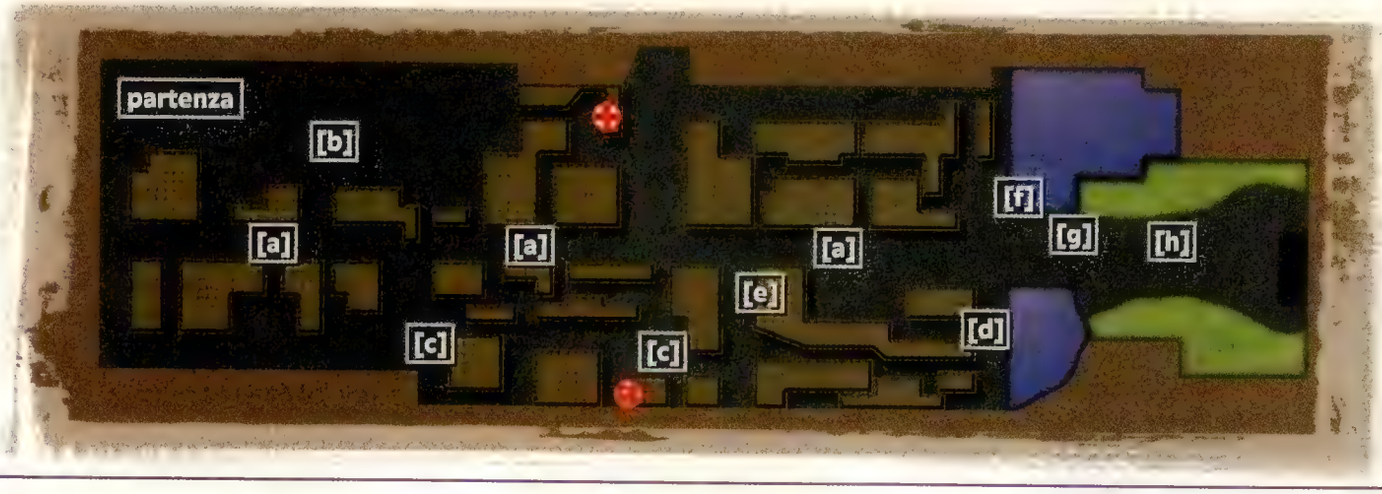


BOSS - UNA GUARDIA TUTTA ROSA

Come farlo fuori: questo spadaccino dall'aspetto alquanto femminile chiamerà diverse guardie ad assisterlo durante lo scontro. Tenetelo alla larga dalla porta, in modo che i suoi compagni non riescano ad udirne il richiamo. Il garzone utilizza fendenti lenti e precisi. Quando alza la sua spada per colpire affondate con una contromossa.

GALOPPINO

[A] La strada principale è molto ben difesa: nonostante ciò è presente una gran quantità di nascondigli ed è la via più breve per raggiungere la città di Lord Gohda. Se volete completare lo schema rapidamente percorrete la strada principale e attraversate il ponte.
[B] Quest'area è un campo aperto con pochissimi nascondigli. Alcuni cani pattugliano la zona con i loro padroni nella immediate vicinanze. Usate il riso avvelenato per aprirvi un varco fino al primo incrocio.
[C] Il vialetto posteriore costituisce una via sicura attraverso la città. L'unico pericolo qui viene dai ninja che pattugliano i tetti degli edifici: questi infatti possono scendere inaspettatamente mettendosi immediatamente sulle vostre tracce.
[D] Raggiungete la cima dei tetti vicino al fiume per vedere cos'avete intorno. Da questo punto potrete sorvegliare l'intero complesso. Scendete e uccidete il ninja sottostante. Fate attenzione alla guardia che si trova sull'altra sponda del fiume: chiederà aiuto se riuscirà ad individuarvi.
[E] Gli incroci sono i luoghi più pericolosi sulla carta. Ci sono molti ninja di guardia e gli uomini posti sui tetti godono di un'ottima vista di tutta la zona. State lontani dal centro della strada e cercate di attraversare passando sull'estremità della mappa.
[F] Le casse sul lato del bacino costituiscono un'ottima copertura. Qualsiasi guardia che vi attaccherà potrà essere presa e affogata nel fiume. Da questo punto potrete nuotare attraverso il fiume fino alla casa a torre.
[G] Non attraversate direttamente il ponte a meno che non siate pronti ad affrontare i ninja che si trovano sull'altra sponda. Strisciate sul lato del ponte e attraversate il fiume. Eviterete così di essere individuati dai ninja che si trovano nel giardino.
[H] Due ninja pattugliano il giardino di Lord Gohda. È meglio evitare un attacco simultaneo. Strisciate attraverso gli arbusti per raggiungere i gradini altrimenti aspettate che i garzoni vi mostrino le spalle per correre lungo le scale.



SALVATE IL NINJA

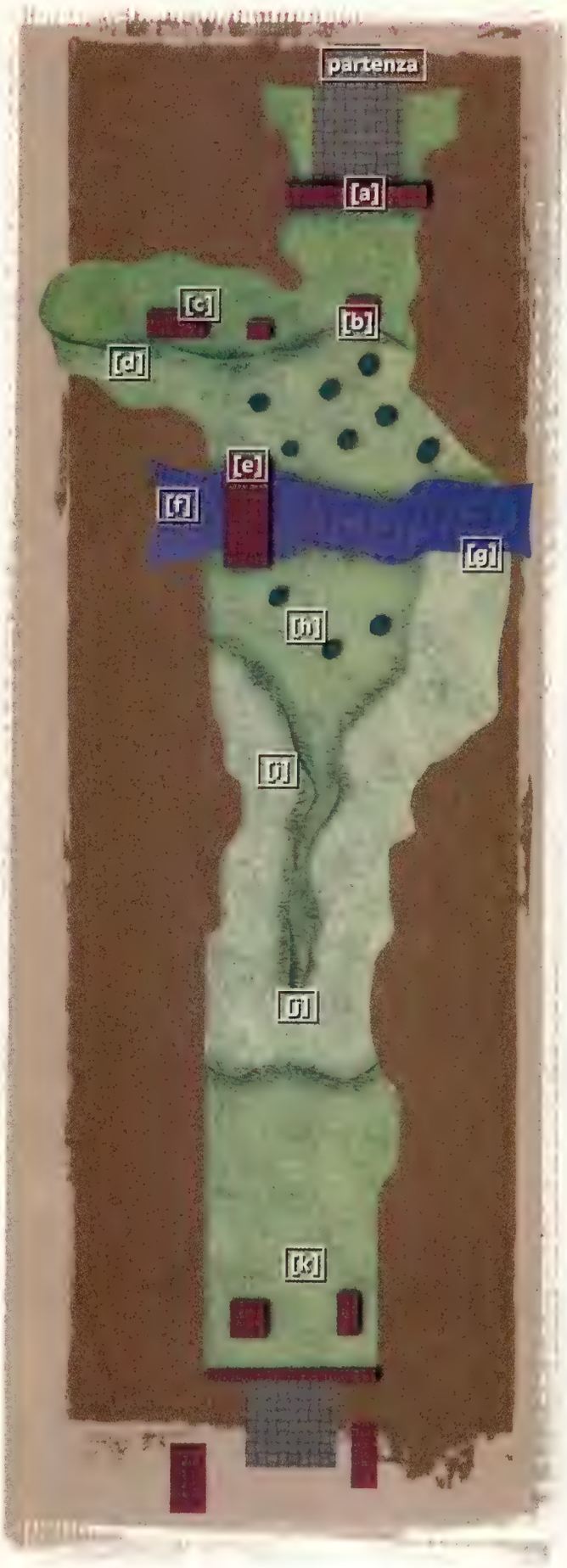
[A] La strada migliore per attraversare la foresta è di puntare verso il centro. Usate gli *shuriken* per eliminare i lupi prima che si facciano troppo vicini. Ci sono molti arcieri sopra gli alberi per cui fate attenzione alle spalle.
[B] Se vi considerate un abile ninja, cercate i tunnel fra la vegetazione. Le guardie che li proteggono sono abbastanza addormentate per cui dovreste eliminarle senza grossi problemi.
[C] Nascondetevi nella nicchia a sinistra ed eliminate la guardia. Occasionalmente potrebbero esserci due garzoni che pattugliano la zona. Usate il riso avvelenato per eliminarli.
[D] Le tavole di legno che rivestono il pavimento non sono così innocue come potrebbero sembrare a prima vista: appena messo un piede sopra, queste si apriranno facendovi cadere nelle oscure profondità di una caverna. Usate il rampino per superarle.
[E] Questo pozzo è chiuso. Se vi avvicinerete da est non avrete modo di avanzare. Passando invece da ovest potrete utilizzare la corda per superare i burroni tornando così all'inizio del labirinto.
[F] Questa è la strada più sicura attraverso il labirinto. Usate la corda per attraversare e non preoccupatevi di eventuali brutti incontri; le guardie qui sono infatti molto rare.
[G] Le prime celle contengono alcune guardie e degli oggetti. Aprendo le porte delle celle attirerete l'attenzione delle guardie al loro interno. Spostatevi rapidamente in modo da non essere individuati. Le celle non necessitano di essere ripulite a meno che non siate a caccia di punti extra.
[H] Il ponte è costantemente protetto. Potrete utilizzare il riso sul lanciere oppure attendere sotto la sporgenza fino a quando questo non vi mostrerà le spalle. Evitate di ingaggiare un combattimento sul ponte altrimenti correrete il rischio di finire stecchiti.
[I] Il blocco centrale della prigione è solitamente privo di guardie. Frugatelo da cima a fondo per recuperare alcuni oggetti. Fate attenzione ad eventuali attacchi a sorpresa: qualche volta le guardie si nasconderanno dietro le porte per poi colpirvi alle spalle.
[J] C'è sempre un lanciere che pattuglia la colonna. Fategli da ombra quindi, quando cambia direzione, colpitelo sulla cozza non appena inizia ad allontanarsi. A sud troverete un'anticamera: uccidete la guardia che dorme per aumentare il vostro punteggio.
[K] Un ultimo guerriero blocca la strada per le celle. Eliminatelo prima di entrare nella stanza del boss: piazzate una ciotola di riso in fondo al tunnel per distrarlo e quindi fatelo fuori.
[L] Un orso e un ciccione sono gli ultimi guardiani del labirinto. I loro attacchi sono imparabili e infliggono una notevole quantità di danni. Se uno dei due riesce a posizionarsi alle vostre spalle potrete dire addio alla vita.

GLI ALBERI SONO OTTIMI PER TENDERE IMBOSCATE. SFRUTTATELI OGNI VOLTA CHE NE AVRETE LA POSSIBILITÀ.

BOSS - BJ E L'ORSO

Come gli spacco le corna: per eliminare i due compagni di adipe in modo rapido e indolore dovrete avere ancora due mine in saccoccia. Piazzatele entrambe, quindi ritiratevi nel tunnel. Una volta che i pischelli ci saranno passati sopra, utilizzate un paio di granate per finire il lavoro.

NAGINATA SENSEI



Per sconfiggere Naginata aspettate finché non vi attaccherà quindi, quando ha lanciato il suo fendente ed ha la guardia abbassata, voi entrate e colpite. Controllate sempre la vostra distanza prima di partire al contrattacco: la ragazza infatti ha la dannata abitudine di portarsi fuori raggio d'azione per poi colpire quando andate a vuoto.

[A] Usate la corda per raggiungere il cancello. Da qui potrete seguire i percorsi descritti dalle guardie. Camminate vicino ai cancelli per aprirli e attirate una guardia per eseguire un assassinio facile facile.

[B] Usate le torrette di osservazione per coprire la vostra avanzata. Fate attenzione alle guardie che vi si trovano sopra in quanto godono di un ottimo raggio d'azione. Subito dietro le torrette ci sono nascosti alcuni arcieri. Qui è molto rischioso lanciarsi in un attacco in quanto gli arcieri si proteggono bene fra di loro.

[C] Il magazzino rappresenta un'ottima copertura per la vostra avanzata. State bassi per evitare lo sguardo delle guardie sulla collina. Rimanete vicini alla parete della montagna e nascondetevi nell'ombra. Saltuariamente incontrerete qualche guardia che però non dovrebbe recarvi grossi fastidi.

[D] Come prima, aderite alla pietra e proseguite con cautela lungo il muro. Le guardie in questa sezione si posizioneranno sopra gli alberi in modo da estendere la propria visione. Potrete lasciare del riso per allontanarle o, molto più semplicemente, saltar loro al collo.

[E] La guardia sul ponte può risultare piuttosto difficile da eliminare in quando gode della protezione di un arciere. Arrampicatevi sull'albero alla sinistra del fiume e aspettate fino a quando il garzone non sarà fuori dal raggio d'azione dell'arciere quindi fatelo fuori.

[F] Qualche volta la cascata contiene una pozione energetica. Scendete dalla collina e fatevi una bella nuotata per darci uno sguardo. Ci sono alcuni posti di osservazione lungo la collina perciò state vicino alla roccia. Nel caso veniate individuati, passate la collina e i rinforzi dovrebbero superarvi senza problemi.

[G] Questa zona ha solitamente due o tre guardie che la pattugliano. È molto più semplice utilizzare questo percorso piuttosto che passare attraverso la vegetazione per raggiungere il *checkpoint*. Gli uomini di guardia in questa zona sono molto stanchi per cui non

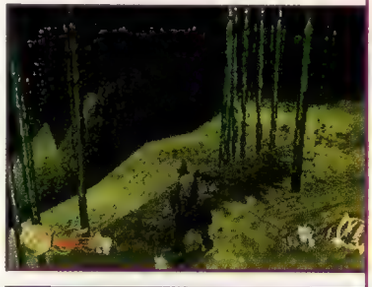
dovreste avere problemi a prenderli di sorpresa.

[H] La foresta è pesantemente protetta da arcieri e soldati assortite. Gli alberi in questa sezione forniscono una protezione al nostro ninja; purtroppo la grande attenzione delle guardie rende molto semplice l'essere scoperti.

[I] Evitate il burrone e salite la collina. Dalla cima avrete una buona visione delle guardie. Fate attenzione ai cagnacci ed evitate di far fiutare la vostra presenza.

[J] Il campo vicino al *checkpoint* è un altro luogo piuttosto complesso da superare. Potrete passarlo sia dall'alto con l'aiuto della corda oppure attraversando i piani bassi usando il riso o le granate per distrarre le guardie.

[K] Tutte le guardie presenti in questo schema dovranno essere eliminate prima di affrontare il boss. Usate le torri di osservazione per nascondervi salendo fino in cima se necessario. Eliminate entrambi i soldati con precisione chirurgica.



BOSS - IL MAESTRO DI SPADE

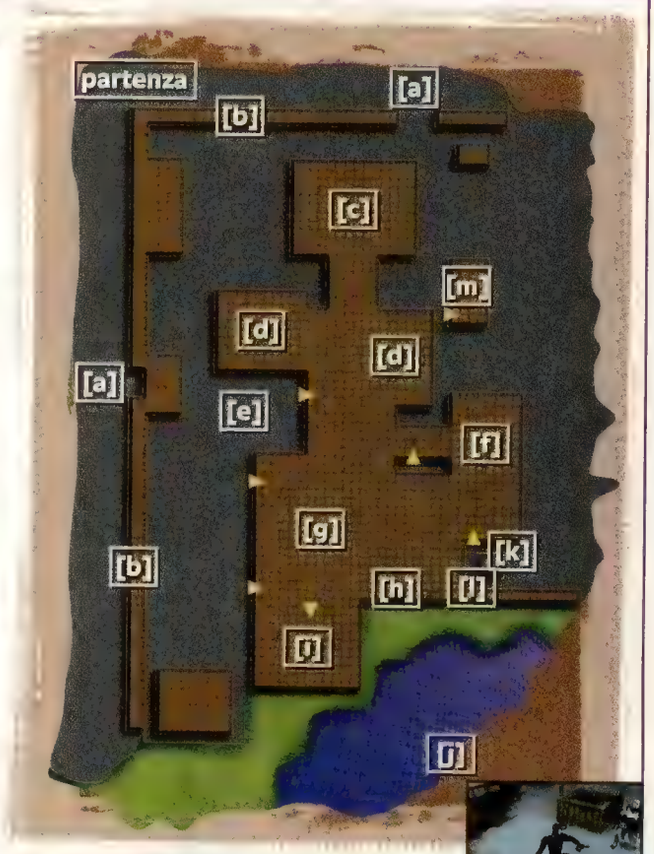
Come affettargli il sederino: grazie alle sue due spade, questo boss si presenta come un avversario piuttosto ostico. Per eliminalo continuate a spostarvi a destra e a sinistra in modo da arrivargli dietro prima di attaccare. Una volta toccato ricominciate a danzare per lo schermo. Utilizzate questa tattica e riuscirete a passare allo schema successivo senza esagerate perdite di globuli rossi.

L'invenzione più bella per l'uomo dopo la donna.

IN EDICOLA

ELIMINATE IL MINISTRO CORROTTO

[A] State alla larga dai ponti che conducono nel giardino. Ci sono infatti molte guardie a difesa di questa zona. Anche il terreno che si trova vicino ai ponti è privo di ripari, il che rende qualsiasi approccio alla zona incriminata molto complesso.
[B] Ancora una volta le mura risultano l'arma migliore per aggirare la moltitudine di guardie che protegge il ministro. Utilizzatele per raggiungere il soffitto ed eliminate il garzone senza essere visti.
[C] Se volete eliminare le guardie che si trovano in questa zona fate prima una capatina in armeria: troverete un paio di bombe fumogene e delle granate. Non dimenticatevene perché se le guardie si accorgeranno della vostra presenza verranno qui per munirsi di questi simpatici gingilli!
[D] La servitù che abita in questa zona è una vera e propria rottura. Se si accorgeranno della vostra presenza correranno immediatamente ad avvisare le guardie che si trovano nella sezione vicina. Posizionatevi sul tetto ed evitate questa sezione come la peste.
[E] Questo spiazzo è ben protetto da una guarnigione di uomini, alcuni dei quali sono nascosti fra le porte. La cosa migliore è quella di continuare a muoversi sui tetti evitando quest'area a meno che non abbiate voglia di dispensare un po' di morte utilizzando il riso avvelenato e le mine.
[F] Se non ci sono uomini di guardia in questa sessione fate un salto nelle cucine. Potrete così ingurgitare qualche gustoso manicaretto che vi farà recuperare preziose energie. Prestate solo attenzione alla cuoca che entra ed esce dai locali; la pulzella ha infatti l'abitudine di arrivare nei momenti meno opportuni.
[G] Le zone giorno sono vuote per l'assenza del ministro. Non entrate nella porta subito dopo il balcone in quanto verreste individuati dagli arcieri che si trovano nel giardino sottostante. Visto che questa stanza non offre molto giratene pure al largo.
[I] Non correte oltre questa stanza a meno che non vogliate svegliare la guardia che sta riposando al suo interno. Lasciatela dormire e prendete i punti di cui avete bisogno. Se non riuscirete a farla fuori al primo tentativo il garzone chiamerà le guardie che si trovano ai lati della stanza, il che non è una bella cosa.
[J] Eliminare gli arcieri che si trovano nel giardino è fondamentale per il successo della missione, altrimenti finirete con il trovarvi sotto il loro fuoco quando dovrete eliminare la guardia del corpo. Usate la collina per raggiungere il più vicino degli arcieri, quindi depositate a terra una porzione di riso avvelenato per far fuori il secondo.
[K] Non avvicinatevi al pozzo, almeno non prima di aver ripulito la zona dalle guardie (in particolare l'arciere del punto "j"). La guardia del corpo del ministro è qui che aspetta l'arrivo del ninja. Piazzate una o due mine prima di avvicinarvi.
[L] Per prima cosa occupatevi degli arcieri. Una volta eliminata anche la guardia del corpo il ministro farà la propria comparsa. Quando sarà faccia a faccia con il ninja l'uomo, consapevole dei propria crimini, potrà solo darsi la morte compiendo *seppuku*.



BOSS - LA GUARDIA DEL CORPO

Come spaccargli le corna: questo ciccione è uno spadaccino di basso livello. I suoi potenti attacchi infatti lo lasciano scoperto per lunghi lassi di tempo. Storditelo lanciando un paio di *shuriken* quindi affondate con la vostra spada costringendo il garzone sulle ginocchia.

INFILTRATEVI NEL CULTO MANJI

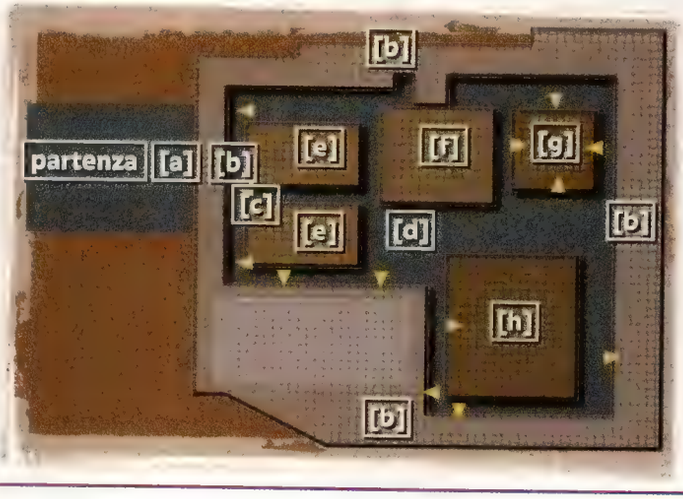
[A] Inizierete la missione sui gradini del tempio. Usate gli arbusti a sinistra e destra per raggiungere il cancello senza essere visti. Ci sono due tipi di guardie nel tempio: quelle che portano armi e quelle che hanno una fascia. Scegliete i vostri avversari con cura.
[B] Il bastione che gira intorno al complesso è vuoto. Eliminate tutte le guardie che lo popolano e potrete avere accesso a qualsiasi sezione del palazzo senza essere individuati.
[C] Non fatevi cogliere dalla tentazione di correre diritti e filati verso il cancello principale: ci sono diverse guardie che pattugliano questa zona insieme ad una moltitudine di uomini situati sugli edifici di entrambi i lati. State all'interno del bastione ed eliminate le guardie da qui.
[D] Alla larga dalle zone aperte che sono costantemente sotto il controllo delle guardie. I fanatici che popolano questi schemi spesso mandano i propri soci disarmati in perlustrazione mentre loro vi attendono nell'ombra per poi attaccarvi.
[E] Il tempio in questa zona è pieno di fanatici che saranno avvisati della vostra presenza se aprirete la porta. Fate quindi in modo di spostarvi rapidamente una volta spalancato l'ingresso. Alcune locazioni possono contenere delle granate perciò cercate di ispezionarle ogni volta che ne avrete la possibilità.
[F] Il posto di guardia è l'edificio più scoperto di tutti: le guardie possono vedere comodamente al suo interno dalle due zone adiacenti rendendo così difficile anche il più breve spostamento. Il lato lungo rappresenta un'ottima postazione dalla quale eliminare le guardie che girano attorno.
[G] La pagoda dorata è composta da tre piani. La guardia posta al secondo livello vi individuerà se vi metterete a correre sul tetto. Uccidete l'uomo nella torre appena possibile per non essere individuati. Nel piano più alto è nascosta una pozione energetica.
[H] Uccidete le guardie intorno alla statua e fate attenzione agli uomini dei livelli superiori. Usate la corda per attaccare gli arcieri sulle piattaforme e salite fino in cima alla statua per scoprire esattamente dove si trova nascosto il gioiello.

BOSS - ER PANZONE

Come arrotargli la pancia: appena il custode del gioiello vi si scaglierà contro, depositate tutte le mine a terra ed iniziate a bersagliarlo con le granate. Il simpaticone è così grasso che non riuscirà ad evitarle. Una volta cucinato a dovere, iniziate a spostarvi lateralmente ed attaccatelo sui fianchi per dargli il colpo di grazia.

BOSS - ONIKAGE

Come spezzargli le nocche: questo maestro ninja vi attaccherà a mani nude. I suoi calci sono dannatamente rapidi e concedono poco tempo per un contrattacco. Cercate di parare i suoi colpi ed attaccate solo quando Onikage è a una certa distanza in modo tale da non venir colti con la guardia abbassata.



BENVENUTI NELLA PIÙ GRANDE VETRINA DEL FUTURO.

Next, nella grande tradizione di **T3**, continua anche questo mese il suo viaggio in avanti per aggiornarvi sulle tecnologie, sulle tendenze, sugli oggetti che vengono dal futuro. Quello che gli altri scopriranno (forse) domani, lo trovate già oggi in edicola, su Next.

[WWW.FUTURA-GE.COM]

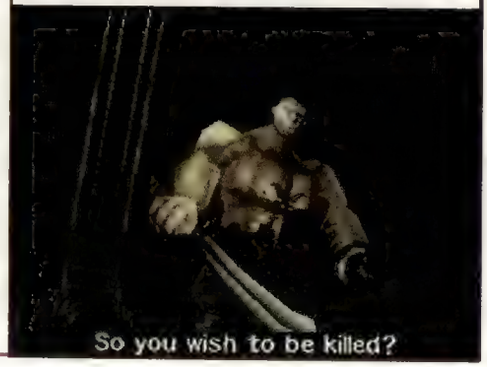
DISTRUGGETE IL PIRATA

[A] A guardia della banchina si trova un pirata armato di pistola. Salite su un lato del ponte e superatelo oppure lanciate il rampino sull'edificio opposto per attraversarlo.
[B] Uccidete i due pirati sul molo e recuperate la pozione energetica dalla cassa. Per far ciò entrate nell'edificio dopo il ponte e uccidete il pistolero quando l'uomo con la lancia è dietro le casse, quindi eliminate anche lui.
[C] La periferia della città fornisce ampia copertura al nostro ninja. Ci sono alcuni cani che si aggirano in questa zona per cui la strada migliore da seguire è quella che costeggia le case. Non ci sono pirati sui tetti quindi non dovreste correre grossi rischi.
[D] Girate alla larga dalla strada principale. Se volete eliminare i pirati di pattuglia usate il vialetto come copertura. Se deciderete di scendere dai tetti per eliminare qualcuno, fate attenzione: potreste essere individuati da un passante.
[E] Molti pirati popolano quest'area. Questi garzoni vi fronteggeranno usando delle grosse ancore. Per eliminarli aspettate che vi attacchino quindi, non appena alzano l'arma sopra le loro cozze, colpiteli premendo ◀ + ●.
[F] La strada più sicura da seguire passa attraverso i tetti degli edifici. I ponti sottostanti sono privi di guardie e non ci sono cani in questa zona. Da questo punto potrete eliminare le guardie in strada usando o il riso avvelenato o gli *shuriken*.
[G] La torre è il più alto edificio sulla mappa.

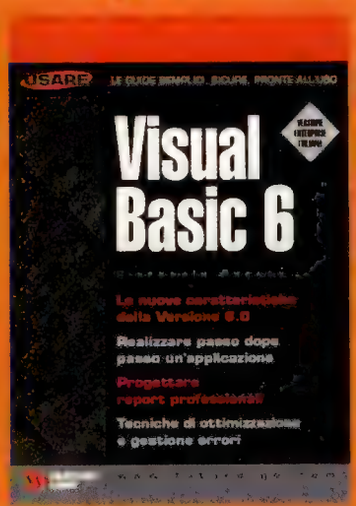
Cercate di raggiungerlo il più rapidamente possibile in modo da avere un buon punto di osservazione. Dalla cima è possibile raggiungere il ponte della nave pirata fino al boss.
[H] I ponti sono strettamente protetti da uomini armati di lance e pistole. I garzoni di questo schema sono difficili da isolare e uccidere. Usate le bombe fumogene o il riso avvelenato per distrarli quindi avvicinatevi e date loro il colpo di grazia.
[I] La piccola nave è protetta da una singola guardia che gode però di un'ottima visione. Non cercate di attaccarla passando dal molo. Saltate invece in acqua e usate il gancio per raggiungere la barca eliminando così il pischello alle spalle.
[J] Prima di accedere alla nave eliminate le guardie che si trovano alla destra del molo. Usate il muro per nascondervi, quindi scattate e fate il vostro lavoro.

BOSS - IL CAPITANO DEI PIRATI

Come impiccarlo: piazzate alcune mine sul ponticello e ritiratevi verso la banchina. Non appena il pirata comincerà ad avanzare verso di voi colpirà le mine finendo sbalzato in acqua. Potrete così godervi lo spettacolo del suo cadaverino che scompare fra i flutti.



per saperne di più, leggi qui sotto



Tre nuovi libri, tre letture importanti per sapere tutto del tuo computer e delle sue possibilità.

DA GENNAIO IN LIBRERIA

www.futura-ge.com JACKSON LIBRI

CURATE LA PRINCIPESSA

[A] La foresta non è molto difesa. Usate gli alberi per eliminare il primo set di guardie in silenzio. Cercate di ucciderle tutte prima di raggiungere la cima della collina altrimenti sarete sicuramente individuati una volta allo scoperto.
[B] Il sentiero che costeggia la montagna è pattugliato da due set di guardie. Il primo controlla la sporgenza, mentre il secondo controlla la zona dalla montagna adiacente. State vicini alle rocce ed eliminate le guardie utilizzando gli *shuriken*.
[C] Perlustrate la cascata che si trova dentro la montagna per recuperare alcune bombe fumogene. Tirate il gancio sopra la cascata per attraversarla. Nonostante la furia dell'acqua il nostro ninja non sarà travolto, ma potrete riposarvi con una certa tranquillità.
[D] Attraversare il ponte è un problema in quanto ci sono pochi posti per nascondersi. Lasciate una mina o posizionate del riso avvelenato sul ponte, quindi nascondetevi. Con un po' di fortuna la guardia che pattuglia questa zona cascherà nel vostro tranello facendo una brutta fine.
[E] Una volta eliminata la guardia sul ponte, rivolgete la vostra attenzione a quest'angolo della mappa. Uccidete la guardia usando la sporgenza sulla roccia come copertura quindi, quando la strada è pulita, esaminate la piattaforma per trovare una granata.
[F] Seguite il muro per sfuggire alle guardie. Tutti i soldati nascosti fra le rocce vi balzeranno addosso se anche uno solo di loro si accorgerà della vostra presenza. Muovetevi lentamente passando da un masso all'altro, cercando di rimanere più bassi e nascosti possibile.
[G] La cascata di questa sezione porta a uno strapiombo. Nel tunnel adiacente si trova inoltre una guardia che renderà la traversata ancora più complessa. Usate il gancio per passare i tunnel, quindi correte ed eliminate la guardia prima che questa si accorga di voi.
[H] Usate la mossa ⬆, ⬆ + ⊗ per saltare e raggiungere la piattaforma isolata. Qui troverete diversi *gadget*. Per attraversare la sporgenza facilmente salite e fate due passi indietro prima di eseguire il salto.
[I] Avanzate lungo il tunnel pochi centimetri alla volta. Ci sono molte guardie che pattugliano la zona spostandosi rapidamente. I nascondigli possibili sono abbastanza limitati perciò cercate di individuare i percorsi che seguono le guardie prima di avanzare.
[J] Eliminate la guardia sul ponte e saltate per raggiungere la sporgenza sulla quale si trova l'erba curativa. Una volta recuperata, il ninja tornerà al castello per curare la principessa.

L'erba curativa si trova in cima alla montagna. Fate attenzione ad eventuali baratri perché una caduta potrebbe porre fine alla vita del nostro ninja.

KNOCKOUT KINGS ROLLCAGE RIDGE RACER TYPE 4 TR III TOCA 2
APOCALYPSE DARKSTALKERS 3 DEVIL DICE R-TYPE DELTA NBA '99

Numero 2 Gennaio 1999

PLAY PLAYSTATION

I migliori giochi per la tua PLAYSTATION

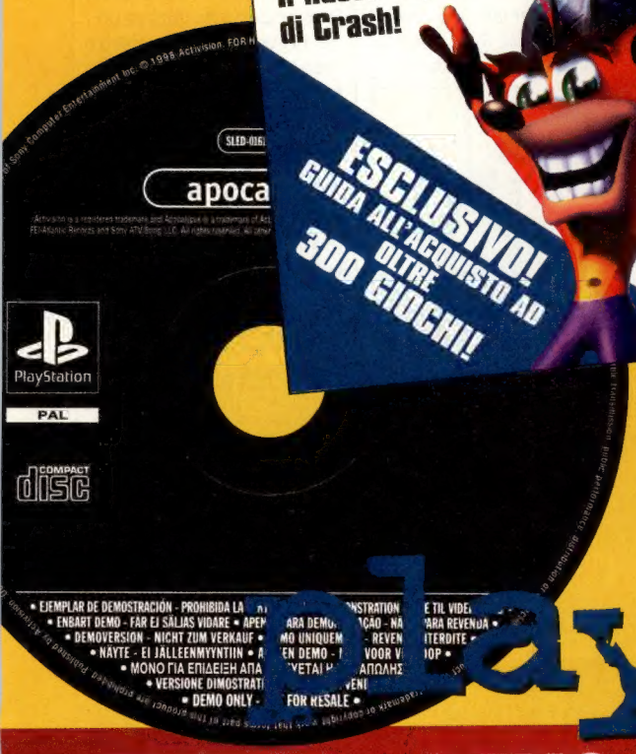
LEGACY OF KAIN 2
SOUL REAVER
I vampiri succhiasangue della Crystal Dynamics sono tornati!

COLONY WARS
VENGEANCE
Entrate in una nuova baraonda spaziale!

CRASH 3
Il nuovo capitolo di Crash!

ESCLUSIVO! GUIDA ALL'ACQUISTO AD OLTRE 300 GIOCHI!

GRUPPO FUTURA



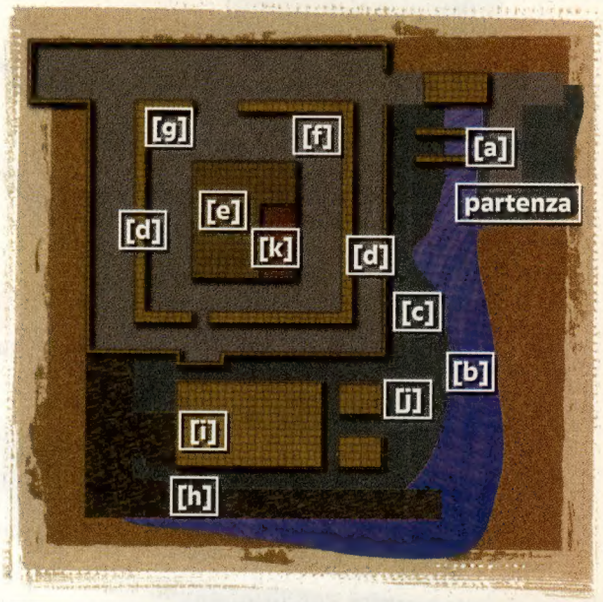
Gioca con la tua PlayStation®

RIVISTA + DEMO GIOCABILE A SOLE L. 12.000

SOLO RIVISTA SENZA CD-ROM L. 5.000

RICONQUISTATE IL CASTELLO

[A] Il primo problema che dovrete affrontare sarà quello di superare il fiume. Fortunatamente il ponte è coperto perciò potrete usarlo per nascondervi. Posizionate il ninja subito dietro l'arco ed assassinate la guardia non appena questa cambia direzione.
[B] Il fossato che corre per tutta la lunghezza del castello può essere utilizzato per raggiungere i *dungeon* più bassi e per avere accesso alla torre principale. Dovrete muovervi stando vicini alle mura del castello mentre nuotate poiché le guardie hanno una vista acutissima.
[C] Usate il sentiero che percorre il bastione per raggiungere i labirinti posti in basso ed avere così accesso alla torre principale. Procedete lungo il sentiero vicino alle guardie ed eliminatele per rendere più sicura la strada.
[D] I giardini del castello sono molto ben protetti: usate i vasi dei fiori per nascondervi. I giardini sono anche abbastanza aperti, il che dà la possibilità ai ninja nemici di aggirarvi e di assalirvi alle spalle. Usate i muri per evitare inconvenienti.
[E] Il *dojo* di lord Gohda ha al proprio interno un abile spadaccino. Se avete paura di uno scontro aggirate il guerriero. Se fallirete vi troverete costretti a sostenere un mortale combattimento.
[F] L'entrata della torre è ben presidiata. Utilizzate le mura del giardino per avvicinarvi il più possibile. Se avete ancora riso avvelenato è il momento di utilizzarlo.
[G] Dentro la torre si trovano diverse squadre di ninja. Avanzate sulle scale e superatele. Se decidete di attaccare utilizzate una rapida combinazione di fendenti per eliminare più uomini possibile. Ricordatevi che avrete una sola chance per eseguire un assassinio pulito.
[H] Vicino alla sorgente del fiume si trova il granaio sotterraneo. Al suo interno sono nascoste alcune armi. I magazzini sono protetti da una squadra di ninja che si fanno difficilmente ingannare dal riso o dalle bombe. Preparatevi quindi al combattimento ed affilate le vostre armi.
[I] Subito oltre la torre principale si trovano un paio di case. Altri ninja vi attendono qui: fortunatamente questa volta potrete usare le costruzioni per effettuare attacchi a sorpresa. Se riuscirete a non farvi scoprire potrete anche recuperare una pozione energetica al termine del vostro lavoro.
[J] Subito sotto la collina si trova una posto d'osservazione. Questa torretta è posizionata per individuare chiunque tenti di salire le rocce o nuotare nel canale sottostante. Attaccatela da nord, usando i pilastri per raggiungere il vostro scopo e mettete le guardie ko.
[K] In cima alla torre si trova Onikage che sta attendendo il vostro arrivo. Per raggiungere la cima in fretta e senza rischi usate il gancio e arrampicatevi dall'esterno. Eviterete così di perdere energia combattendo lungo le scale.



BOSS - ONIKAGE

Come gli disfo la permanente: il maestro ninja ha sviluppato una nuova serie di attacchi dal vostro ultimo incontro. Ora ha una predilezione per le spazzate. Continuate a parare fino a quando il garzone non eseguirà questa mossa, quindi affondate e mandate a segno un paio dei vostri colpi.

INFILTRATEVI NEL CULTO MANJI

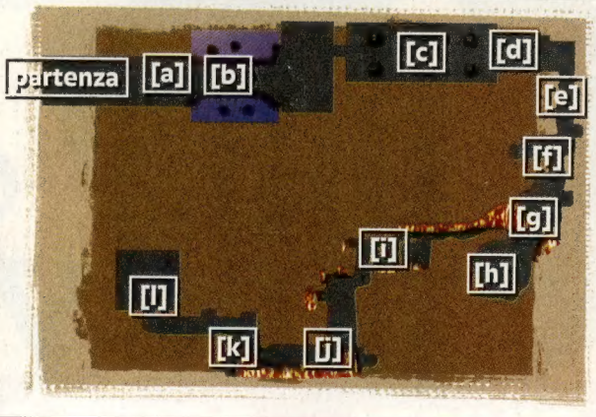
[A] Questa scalinata è simile a quella nel tempio Manji. Come per quella scala, è meglio utilizzare gli alberi che si trovano sul fianco per nascondere i vostri movimenti. In questa area c'è solo una guarda: eliminatela prima di procedere oltre il cancello.
[B] Eliminate il cane di guardia con uno *shuriken*, quindi buttatevi nel fiume per sfuggire all'arciere che si trova vicino al cancello. Usate i muri del ponte per raggiungere la posizione, quindi caricate il demone non appena questo cambia direzione.
[C] Questa zona è terreno fertile per i massacri; ci sono solo poche colonne dietro le quali nascondersi. Trovate un pilastro e piazzatevi dietro, eliminando qualsiasi guardia si faccia troppo vicina. Se un soldato qualsiasi vi individua ritiratevi nella zona successiva e nascondetevi.
[D] Onikage vi aspetta in questa sezione per affrontarvi un'ultima volta. Vanta le stesse mosse di prima, solo che stavolta sarà anche munito di un'utile pozione energetica. Aspettate fino a quando non avrà terminato una sequenza di calci, quindi attaccatelo e speditelo al tappeto.
[E] Con la morte di Onikage avrete accesso al mondo sotterraneo. Buttatevi nel buco e sprintate verso la prima nicchia. Le guardie qui sono molto più sveglie di quelle in superficie: se cannate il primo attacco non aspettatevi di avere una seconda opportunità.
[F] Ripulite la sommità della cascata di fuoco prima di scendere nelle profondità dell'inferno. Ci sono diversi lanciatori di coltelli qui. Se l'arciere posizionato in zona vi colpisce potrete dire addio alla pellaccia.
[G] Un fiume di lava taglia in due la zona. Se ci finirete dentro subirete seri danni. Fortunatamente anche le guardie nemiche saranno sensibili al calore. Usate un colpo ben assestato per spedirle nel fiume incandescente.
[H] Ispezionate le caverne per recuperare preziosi oggetti: ne avrete bisogno nello scontro successivo. Ci sono due guardie e uno sputafuoco. Se finirete nella mischia ritiratevi verso il lago di lava ed eliminateli lì.
[I] Questa sezione presenta diverse zone ideali per tendere imboscate. Eliminate le guardie quando si trovano in angoli chiusi così che non possano dare l'allarme.
[J] La guardia sul ponte è coperta da un arciere piazzato sulla vicina sporgenza. Usate il riso avvelenato per trascinarlo nel buco vicino al ponte dove potrete dargli ciò che si merita.
[K] Dopo aver eliminato il garzone sulla piattaforma, state bassi ed avvicinatevi al ponte situato a ovest. Avvicinatevi il più possibile quindi correte e saltate. Se sarete abbastanza rapidi l'arciere di guardia non riuscirà ad inquadrarvi.
[L] Non appena il vostro personaggio entra nell'ultima locazione il fango sparirà aprendovi le porte degli inferi. Scendete e preparatevi al confronto con il signore dei demoni, che vi scaglierà contro dei fulmini in grado di infliggervi 40 punti di danno, quindi farete meglio a muovervi parecchio.

BOSS - DEMON LORD

Come gli faccio una plastica: la chiave per vincere questo scontro sono gli spostamenti laterali. Quando il demone alza la spada preparatevi perché sta per lanciare uno dei suoi fulmini. Spostatevi lateralmente ed evitate l'attacco. Il tizio non può bloccare mentre sta usando i fulmini, perciò approfittatene per attaccare.

GAME OVER!

Non appena il povero demone si incammina con le corna basse per tornare negli inferi dai quali era fuoriuscito, il nostro ninja dovrà prendere la principessa ed iniziare un bel fugone. Quando il nostro eroe troverà un'apertura per la superficie, un blocco ostruirà il tunnel che conduce alla libertà. Con uno sforzo che non ha eguali Rikimaru solleverà il masso permettendo così alla principessa Ayame di scappare. Lui però non ce la farà, rimanendo sepolto da una nuova frana. Bel finale, vero?



MASSAGER SEAT SHOCK

Fai esplodere la tua mente

- SEDILE VIBRANTE
- COMPATIBILE DUALSHOCK
- COMPATIBILE PSX
- COMPATIBILE N64
- MASSIMO REALISMO NEI GIOCHI DI GUIDA
- 4 MOTORI VIBRANTI
- DESIGN ERGONOMICO
- FUNZIONE MASSAGGIATORE

Vibrazioni Totali

ATOMIC ACCESSORIES
www.atomic-accessories.com

I MARCHI E I LOGHI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI

I MIGLIORI VIDEOGIOCHI E GLI ACCESSORI ATOMIC LI TROVI NEI D+ CENTER DELLA TUA CITTA'

RICHIEDI GLI ORIGINALI ATOMIC

TWIN SHOCK

- JOYPAD ANALOGICO
- 2 MOTORI VIBRANTI
- COMPATIBILE DUALSHOCK
- DISPONIBILE IN VARI COLORI

DUAL PLAY STICK

- COMPATIBILE TWIN SHOCK
- COMPATIBILE DUALSHOCK
- COMPATIBILE STANDARD JOYPAD

D+ INTERNATIONAL
DISTRIBUTORE ESCLUSIVO

D+ International srl Via Aquileia 33/E Bollate (MI) -Tel.02/38199200 Fax 02/38199201 www.dplus-int.com

salviamo il vostro portafoglio !

namco gun
59.000

joypad upxus
10.000

dual shock
50.000

novità del mese:

- metal gear solid
- star ixiom
- final fantasy collection
- densha de go 2
- king of fighter 98
- ace combat
- chocobo racing

action replay
59.000

memory card
upxus
19.000

joypad sony
20.000

memory card
sony
29.000

panther gun
59.000

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI.

ORARI: 9.30-12.30 15.00-19.30 (LUNEDI MATTINA CHIUSO)
VENDITA PER CORRISPONDENZA
SERVIZIO ASSISTENZA ON-LINE
CASH & CARRY PER RIVENDITORI
MODIFICHE E RIPARAZIONI IN SEDE
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076
www.intremarket.com/micromedia

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY